

Spelbrochure Jungledag 2022

‘Mor gaat de wereld rond in tig kleuren!’



Shanti laat Mor kennis maken met het internet en Instagram. Mor vindt dit geweldig en gaat helemaal los. Hij wil de mooiste foto's van hem en de andere jungledieren maken. Maar of die er ook zo blij mee zijn?



Voorwoord

Beste (team)leider en/of regio-organisator,

Deze brochure is een inspiratiebron voor regio-organisatoren en leidinggevendenden bij het organiseren van de regionale Jungledag. Tijdens de jaarlijkse Jungledag komen welpen uit de regio samen om leuke activiteiten te ondernemen. Zo maken ze kennis met de diversiteit van Scouting en zien ze dat er meer Scoutinggroepen zijn dan alleen hun eigen horde of groep. Daarnaast is een Jungledag een goed moment voor publiciteit, waarbij je aan iedereen kunt laten zien wat Scouting in huis heeft en hoeveel meiden en jongens zich door middel van uitdagende activiteiten persoonlijk ontwikkelen.

Elke regio speelt en organiseert deze dag op eigen wijze. Deze brochure biedt ideeën voor thema en activiteiten aan en geeft inzicht in hoe je een regioactiviteit voor welpen kunt organiseren. Afhankelijk van de regio, de deelnemende groepen en dergelijke kun je als regio zelf het beste de Jungledag vormgeven. Deze brochure kan hierbij een leidraad zijn.

Spelthema

Alle landelijke ledenactiviteiten staan dit jaar qua thema en activiteiten in het teken van het spelthema 'De wereld rond in tig kleuren!'. Het spelthema is een soort rode draad die als basis dient voor het thema en de activiteiten van landelijke en regionale activiteiten, zoals de Bever-Doe-Dag, de Jungledag en de regionale Scoutingwedstrijden. Dit spelthema is de inspiratie geweest voor het themaverhaal en de activiteiten van de Jungledag. Een themaverhaal is een belangrijk hulpmiddel om met welpen een spannende dag te beleven en hen betrokken te houden.

Deze Jungledag laat Shanti Mor kennis maken met het internet en Instagram. Mor vindt dit geweldig en gaat helemaal los. Hij wil de mooiste foto's van hem en de andere jungledieren maken. Maar of die er zo blij mee zijn? Mor verstopt zich en gaat vrolijk verder met Instagrammen, alleen is hij nooit op de plekken geweest die je in zijn foto's ziet.

De welpen bezoeken op de Jungledag de jungle en kunnen allerlei activiteiten doen in de acht activiteitengebieden. Deze hebben allemaal een vaste plaats in jungle. Door gebruik te maken van de acht activiteitengebieden, is de diversiteit van de activiteiten gewaarborgd. Dit is een kwaliteitsspeerpunt voor het Scoutingspel.

Om deze Jungledag te organiseren, voorziet deze spelbrochure je van veel praktische informatie. Deze brochure bevat een themaverhaal, activiteiten, organisatieopzet en tips om zoveel mogelijk groepen te betrekken bij je regio-activiteit. Op www.scouting.nl kun je onder Scoutingspel – Voor alle speltakken – Ondersteuning – Voor de regio – Regioactiviteiten – Jungledag ook nog een aantal bijlagen downloaden, waaronder een checklist voor het organiseren van een Jungledag en een voorbeelduitnodiging.

Heb je als regio nog vragen over de Jungledag, de organisatie ervan of heb je behoefte aan meer achtergrondinformatie? Neem dan contact met ons op via spelspecialisten@scouting.nl! Met plezier helpen we je om er een geweldige dag van te maken!

Inhoud

Voorwoord	2
1 Mor gaat de wereld rond in tig kleuren!	6
1.1 Thema vormgeven	6
1.2 Wat er vooraf ging...	6
1.3 Themaverhaal Jungledag 2021	6
2 Activiteiten	9
2.1 Emaarate ruïne (Internationaal)	9
2.1.1 INT1: Vanuit de lucht	9
2.1.2 INT2: Hoger of lager	10
2.1.3 INT3: TikTok, where do I vlog?	10
2.1.4 INT4: Voertuigen	11
2.2 Guha grotten (Expressie)	12
2.2.1 EXP1: Diep door het glaasje kijken (levende aankleedpop)	12
2.2.2 EXP2: Mor decor	12
2.2.3 EXP3: De gevlogde vogel	13
2.2.4 EXP4: Pimp mijn leiders	14
2.3 Raadsrots (Identiteit)	14
2.3.1 ID1: Like de horde	14
2.3.2 ID2: Jungledieren doolhof	15
2.3.3 ID3: Mooi met Mor op de foto	16
2.3.4 ID4: Nestenreclame	16
2.4 Haveli (Samenleving)	17
2.4.1 SL1: Stad en land	17
2.4.2 SL2: Post voor een vreemde	18
2.4.3 SL3: In welk gebouw hoor ik thuis?	18
2.4.4 SL4: Wie vindt Mor het eerste?	19
2.5 Wolvenhol (Veilig & Gezond)	20
2.5.1 VG1: Help, ik durf niet!	20
2.5.2 VG2: EHBO op de tast	20
2.5.3 VG3: Beoordeel het gevaar	21
2.5.4 VG4: Mijn eten stinkt	22
2.6 Nishaani plaats (Uitdagende Scoutingtechnieken)	22
2.6.1 UST1: Ketting van Mor	23
2.6.2 UST2: Het kleurrijke mensendorp	23
2.6.3 UST3: Geen wifi, wat nu?	24
2.6.4 UST4: Wereld van Mang	25

2.7	Khaali Jagah vlakke (Sport & Spel)	26
2.7.1	SPS1: Levend memory	26
2.7.2	SPS2: Wie vindt Mor?	27
2.7.3	SPS3: Gelijk of ongelijk?	27
2.7.4	SPS4: Mang ziet slecht.	28
2.8	Talaab Poel (Buitenleven)	29
2.8.1	BL1: Op zoek naar vlinders	29
2.8.2	BL2: De ontwikkeling van ei naar vlinder estafette	30
2.8.3	BL3: Schutkleuren, felle kleuren	31
2.8.4	BL4: waterdieren in de sloot	31
3	Het grote regiospel	33
3.1	Handelsspel	33
3.2	Kleuren roven	33
4	Verloop Jungledag 2021	35
4.1	Aankomst	35
4.2	Opening	35
4.3	De activiteit	35
4.4	Sluiting	35
4.5	Spelverloop	36
4.5.1	Optie 1: Skill-drive systeem	36
4.5.2	Optie 2: Rouleren	36
4.5.3	Optie 3: Speurtocht	36
4.6	Tijdschema	37
5	Maak je regio-activiteit Toekomstproof	38
6	Laat je zien	39
6.1	Invloedrijke personen	39
6.2	Pers	39
7	Tips om groepen te betrekken	40
7.1	Tips	40
7.2	Ga eens op bezoek	40
7.3	Betrek ze bij de organisatie	40
7.4	Een gastopkomst	40
7.5	Duidelijk en voldoende informeren	41
7.6	Hype / buzz creëren met PR	41
7.7	Vorbereidende opkomst in thema passend bij de map	41
7.7.1	Het verhaal	41
7.7.2	Voorbeeld voorbereidingsactiviteiten	42

7.8	Regio-organisator	42
8	De regioactiviteiten van Scouting Nederland	43
8.1	Het jaarlijkse spelthema	43
8.2	De spelbrochures	43
8.2.1	Bevers: Bever-Doe-Dag	43
8.2.2	Welpen: Jungledag	43
8.2.3	Scouts: regionale Scoutingwedstrijden	44
8.2.4	Explorers	44
8.2.5	Roverscouts	44
9	Spelthema 2021-2022: 'De wereld rond in tig kleuren!'	45
9.1	Uitleg	45
9.1.1	Wat willen we bereiken met dit spelthema?	45
9.1.2	Waarom een thema?	45
9.1.3	Wat zijn de kenmerken van een goed thema?	45
10	Spelen in thema	46
11	Colofon	52

1 Mor gaat de wereld rond in tig kleuren!

1.1 Thema vormgeven

Zowel tijdens als voorafgaand aan de Jungledag kun je het verhaal op verschillende manieren uitdragen. Natuurlijk komen elementen ervan terug in de opening en sluiting van je Jungledag, meestal in de vorm van theater. In de digitale bijlagebrochure en in de omschrijvingen van de themagebieden vind je meer tips om het thema uit te werken, ook bij beperkte tijd/middelen of weinig mankracht. In hoofdstuk 4 kun je terugvinden hoe je het verhaal in kan passen in de loop van de Jungledag. Het is ook leuk om tijdens de activiteiten een aantal themafiguren rond te laten lopen. Probeer in ieder geval de themafiguren rond te laten lopen die dit jaar naast Mowgli en Shanti centraal staan in het verhaal en op de badge. Kijk voor ideeën over aankleding van de themafiguren in het *Welpenkompas*.

Het is handig als alle groepen het verhaal voorafgaand aan de Jungledag op papier ontvangen, zodat speltakleiding het kan gebruiken bij een voorbereidingsopkomst. Maar je kan natuurlijk ook eens echt 'out of the box' gaan door bijvoorbeeld een filmpje van het verhaal en/of de opening en sluiting te maken om online te plaatsen, of gedurende de dag zelf te vertonen. Voel je vrij om naar eigen inzicht, creativiteit en middelen het verhaal en de uitwerking ervan aan te passen. Veel plezier!

1.2 Wat er vooraf ging...

Om groepen de mogelijkheid te geven zich voor te bereiden op de Jungledag is er een extra stukje themaverhaal geschreven dat zich afspeelt vóór de gebeurtenissen in het themaverhaal. Dit verhaaltje kunnen de groepen gebruiken om zich alvast een beetje in te leven en om voorbereidende activiteiten te bedenken. Je vindt dit verhaal in hoofdstuk 7 (Tips om groepen te betrekken).

1.3 Themaverhaal Jungledag 2021

Mor is met Shanti meegelopen het mensendorp Haveli in, want Shanti wilde graag iets laten zien aan Mor. In het dorp zijn bijna geen mensen op straat en de mensen die er wel lopen kijken naar beneden. "Waarom is iedereen zo sip?", vraagt Mor. Shanti glimlacht: "Nee, joh! Er is iets nieuws in het dorp! Kijk! Het heet internet!". Snel rent ze haar huis binnen en pakt haar telefoon. Vol enthousiasme begint ze te vertellen over haar telefoon en het internet. "Kijk! En zo maak je foto's! En als je dan zo en zo doet... Dan komen ze op internet en kan iedereen ze zien! Stoer he?! Dat wilde ik je laten zien!". Shanti ratelt vrolijk door, maar Mor dwaalt stiekem af. Wat moet hij met deze informatie?

"Want jij met je mooie veren... Je zou een ontzettend goed model zijn!". Mor schrikt op. Natuurlijk is hij een goed model! Hij heeft niet alleen mooie veren, maar ook mooie ogen, een sierlijke nek, zijn pootjes zien er goed verzorgd uit en eigenlijk is heel zijn lichaam fantastisch. "Dat wil ik!", kakelt Mor vrolijk. "Kom! We gaan in de jungle een fotoshoot houden!"

In de jungle kiezen Mor en Shanti een mooie plek uit met een geweldig uitzicht. Shanti maakt een aantal foto's en bekijkt ze samen met Mor. "Ooh, deze is mooi!", zucht Mor. "En deze ook, en op deze kijk ik zo stoer, maar hier zie ik er weer lief uit!". Shanti lacht. "Ja, maar we kunnen geen 100 foto's van je op internet zetten, dan zouden mensen denken dat je heel ijdel bent". Mor knikt naar Shanti, maar begrijpt het probleem niet echt. Hij is toch ook ijdel? "Zo! Die staat erop! Nu kijken wat mensen ervan vinden", zegt Shanti.

Binnen een paar minuten komen de eerste reacties binnen. Eerst alleen een paar hartjes en duimpjes omhoog, maar daarna ook berichtjes. "Met deze vogel zou ik wel een nestje willen bouwen!", "Als ik er zo uit zou zien zou ik ook zo trots als een pauw zijn!" en "Als haan zou ik hier zeker wel naar kraaien!". Mor straalt. Dit wil hij voortaan altijd doen. Nu ziet de rest van de wereld ook eens hoe mooi hij is. Mor laat Shanti nog veel meer foto's van hem maken en plaatsen. Maar op den duur krijgt Mor steeds minder reacties. "Ik moet iets nieuws doen Shanti! Mensen willen nieuwe dingen zien. Weet jij misschien iets?". Shanti denkt na, wat vindt zij leuk om te zien op het internet? Ze pakt haar telefoon erbij en zoekt het een en ander op. "Kijk, deze mevrouw maakt alles wat ze ziet nog mooier! Ze knutselt er van alles van".

Mor denkt na, dat zou hij natuurlijk ook kunnen doen. Met bessen ofzo kan hij best een gaaf kunstwerk maken waarmee hij dan op de foto kan. Meteen gaat hij aan de slag. Hij rijgt een hele lange ketting van bessen en zaden en hangt deze in een grote boom. De boom was alleen bruin met groene bladeren, maar nu zijn er veel meer kleuren in te zien. Trots kijkt hij naar zijn werk. "Oooh wat mooi!",

hoort Mor boven zich. Chil had iets raars zien gebeuren in de boom en was daarom komen kijken wat er aan de hand was. “Dat ziet er goed uit, waarom doe je dat?”. Mor vertelt aan Chil wat de bedoeling is. “Wat leuk! Mag ik ook mee op de foto?”, vraagt Chil. Mor vindt het een goed idee, want misschien dat mensen het ook wel leuk zouden vinden om meer dieren uit de jungle te zien.

“Dat mag wel Chil, maar we moeten je wel even opleuken hoor!”. Mor plukt een bloemetje en stopt het tussen de veren van Chil. Shanti maakt een paar foto's en zet ze meteen op het internet. Net zoals de eerste keer stromen de reacties meteen binnen: “Het leven is een feestje en je hebt zelf de slingers opgehangen!”, “Wat leuk om vrienden te zien van Mor!”, “Al die kleuren! Zo vrolijk!”. Mor krijgt meteen weer hetzelfde warme gevoel van de reacties als de eerste keer. En nu weet hij hoe hij de aandacht kan behouden; hij moet gewoon telkens iets nieuws bedenken en misschien wat meer van zijn vrienden uit de jungle laten zien. En nu heeft hij vaak genoeg van Shanti gezien hoe hij het moet doen om het zelf te kunnen.

Vol enthousiasme gaat Mor door met het maken van foto's en het posten. Hij heeft al een aantal dieren op de foto gezet. Jacala, Dahinda en Marala hebben genoeg kleur van zichzelf. Maar de rest van de jungle is maar saai gekleurd. De meeste dieren waren grijs en anders zijn ze wel zwart of bruin. Niet echt kleuren die Mor geschikt vindt voor zijn fotoproject.

“Ikki! Ikki! Wil je op de foto?”, vraagt Mor. Hij heeft een plan om Ikki wat op te leuken. Ikki heeft namelijk stekeltjes waar je heel goed bloemen op kan prikken. Hij heeft al genoeg bloemen verzameld om precies de regenboog na te maken op de rug van Ikki. Als dit geen positieve reacties oplevert weet Mor het ook niet meer. “Ja hoor, Mor, dat lijkt me wel leuk! Je weet dat ik altijd in ben voor nieuwe dingen en ik ben nog nooit op de foto geweest”. “Mooi!”, roept Mor. “We moeten alleen wel wat aan je veranderen...”. Ikki kijkt verbaasd naar Mor, maar voor hij kan vragen wat er niet goed met hem is begint Mor al zijn stekels te versieren. Eigenlijk vind Ikki dat niet zo fijn, maar hij heeft al ja gezegd op de foto. En misschien hoort dit er dan wel gewoon bij.

“ZO! Klaaaaar!”. Mor zet Ikki precies goed in het zonlicht en maakt de foto. Binnen drie seconden staat het online. Ook nu komen er weer genoeg positieve reacties binnen. “Leuk he Ikki?”, vraagt Mor, maar net als Ikki wil uitleggen dat hij zich eigenlijk niet op zijn gemak voelt met die bloemen op zijn rug hupst Mor al vrolijk weg.

Wie kan ik nog meer helpen om mooier door het leven te gaan?, vraagt Mor zich zachtjes af. Als hij de hoek om komt ziet hij de Raadsrots. Akela ligt er bovenop met zijn ogen dicht te genieten van de zon. Moet je nu eens kijken: een grijze rots, met een grijze wolf... Saaaaaaaai! Dat kan wel een verfje gebruiken. Binnen een uur is de hele Raadsrots roze. Mor heeft zoveel mogelijk om Akela heen geverfd, maar er zijn wel wat stukken van hem roze geworden. Eigenlijk is dat ook niet zo mooi. Mor besluit daarom om maar hartjes te maken van de vlekken op de vacht van Akela en de rest van zijn vacht mooi paars te maken. Op het moment dat Mor de kwast op de neus van Akela zet schrikt Akela wakker. “Wat is er hier gebeurd?!”, gromt Akela. “Mijn rots, en wat zit er in mijn vacht?”. Terwijl Akela gromt maakt Mor snel een foto en huppelt door. Akela roept hem nog na, maar Mor hoort hem al niet meer.

Al snel heeft Mor nog meer dieren versierd en op de foto gezet. De dieren vinden het niet allemaal even leuk en komen bij elkaar rond de Raadsrots. “Iemand moet met Mor praten over wat hij nu doet, hij bedoelt het goed alleen hij gaat net een beetje te ver”, begint Akela. “Maar wel rustig en op een vriendelijke manier, zodat hij zich niet aangevallen voelt. Het is leuk dat hij foto's maakt, maar het mag een klein beetje rustiger”.

“Ja! We vinden het echt niet leuk meer!”, mompelt Oe, die ook al bijna niemand had herkend omdat zijn schild meer een kunstwerk was dan een schild. “Heel mijn huis is een kleurrijke bende geworden!”, gromt Raksha. “En de welpen lopen met hun pootjes door de verf en maken het alleen maar erger!”. “Zelfsssss mijn sssstaart zit vol met strikjessss”, sliste Kaa geërgerd.

De dieren hadden niet door dat Mor er inmiddels bij was komen staan. Hij had de goede bedoelingen van Akela niet gehoord en is erg geschrokken van wat de rest van de dieren allemaal zeggen. “Goed dan! Ik ga wel weg, de jungle is toch niet groot genoeg voor mijn grootse ideeën. En als jullie het zo verschrikkelijk vinden, kan ik jullie beter niet meer lastig vallen!”. Met tranen in zijn ogen verlaat Mor de groep. “Ik heb jullie niet nodig! En de jungle is veel te saai!”, roept hij nog na, maar dan is hij weg.

In de dagen erna verschijnen de meest prachtige foto's van Mor op het internet. Foto's van hem bij de zee met ondergaande zon, foto's van hem hoog in de bergen, naast de Eiffeltoren en zelfs eentje van Mor naast een piramide. Shanti liet dit aan de andere dieren zien. "Wat mooi!". Akela kijkt vol verwondering naar de foto. "En wat glinsteren zijn ogen mooi in de zon! Wil je hem de groeten sturen? Ik hoop dat hij ooit nog terug komt, maar zo te zien heeft hij een geweldige tijd. Wat gaat hij ook snel van de ene plek naar de andere! In een dag van Mexico naar Parijs, en daarna zit hij ineens in India... Wat leuk voor hem! Maar hoe doet hij dat toch?".

Ondertussen is Mang op zoek naar een lekkere plek om te hangen. De Guha grotten zijn best groot, maar het favoriete plekje van Mang is bespoten door Mor. Hij zoekt dus een plek die minimaal net zo goed is als zijn oude vertrouwde plekje. Maar wat hoort hij daar? Gesnuif? Is Shere Khan in de grotten? Voorzichtig fladdert Mang de grot verder in en ziet hij Mor zitten. Mor is duidelijk van slag en zit helemaal in elkaar gedoken in een hoekje. "Mor! Waarom zit jij hier te huilen? Je was toch op reis? En beleefde fantastische avonturen?", vraagt Mang verbaasd. "Nee... nee..", snikt Mor. "Ik kan toch niet echt weg uit de jungle in mijn eentje? Dat is veel te gevaarlijk".

Mang snapt er nog niets van. "Maar.. je foto's dan? En waarom huil je?". Mor wijst naar de schilderijen achter haar. Dat zijn precies de achtergronden van de foto's die Shanti had laten zien. "En ik voel me zo alleehheehheen, maar ik kan echt niet terug zoohooo. Akela heeft me net de gr-gr-groeten gedaan via internet en nu mis ik hem alleen nog maar meeeheeer". Mor huilt ontzettend hard. "Ik k-k-kan alleen echt niet te-terug, ik heb zo'n grote mond gehad". Mang aait Mor over zijn rug. "Het komt wel goed, echt waar. Ik moet zo nog even weg, vanavond ben ik terug om je weer op te vrolijken".

Snel fladdert Mang naar Akela. Hij weet zelf niet zo goed hoe hij Mor kan helpen, dus heeft hij de hulp van Akela nodig. Hij vertelt het hele verhaal, want zelf weet hij niet wat hij nu moet doen. "Mor is helemaal niet rond de wereld aan het reizen! Hij zit in de grot en is alleen maar bezig met foto's maken die zo veel mogelijk mensen leuk vinden! Hij is helemaal van slag en verdrietig. Ik weet niet wat we eraan moeten doen". Mang blijft in paniek rond Akela fladderen. Akela denkt diep na. "Misschien kunnen we aan de welpen vragen of ze kunnen helpen Mor terug te lokken uit de grot. Die hebben veel meer verstand van internet dan wij!", antwoordt Akela.

De welpen komen met een geweldig idee: "Misschien als we aan Mor laten zien dat je wel leuk kan zijn met kleuren en de jungle pimpen, maar dan wel op de manier dat wij het ook leuk vinden, in plaats van dat Mor bepaalt wat leuk is? Dan weet hij ook waar onze grenzen liggen". Als de welpen genoeg flamboyant gekleurde veren verdienen (bijvoorbeeld bij elke activiteit in een activiteitengebied er 1 krijgen), en zichzelf en de jungle versieren, lokken ze misschien Mor wel de grot uit en kunnen ze samen weer goed verder leven in de jungle.

2 Activiteiten

Per speelveld is een aantal suggesties voor activiteiten uitgewerkt. Je kunt natuurlijk minder activiteiten gebruiken of er juist zelf nog activiteiten bij bedenken. Zorg er in ieder geval voor dat je acht speelvelden hebt waar voldoende activiteiten te doen zijn.

Bijlagen bij deze activiteiten vind je op www.scouting.nl onder Scoutingspel – Voor alle speltakken – Ondersteuning – Voor de regio – Regioactiviteiten – Jungledag.

Achter de activiteiten staan één, twee of drie Mowgli's. Dit geeft aan of het spel heel actief of juist heel rustig is.



= rustig



= gemiddeld



= actief

Probeer in je aanbod te variëren met rustige en actieve activiteiten, zodat de welpen worden uitgedaagd en hun energie kwijt kunnen, maar ook af en toe even lichamelijk en geestelijk bij kunnen komen van alles dat tijdens deze intensieve dag op hun afkomt.

2.1 Emaarate ruïne (Internationaal)

Bij de Emaarate ruïne worden iedere keer toch weer voorwerpen gevonden die niet in de jungle horen, maar die op wat voor manier daar wel van over de hele wereld terecht zijn gekomen. Mor schept soms op dat hij overal geweest is en daardoor ook weet waar het vandaan komt. Of het nu India, Marokko of Peru is, Mor zegt dat hij het weet.



2.1.1 INT1: Vanuit de lucht



Thema-introductie

Mor zit in zijn grot en plaatst op Instagram een foto dat hij in een luchtballon zit. Vanuit de luchtballon heeft Mor een enorm uitzicht over de wereld buiten de jungle. Mor kan wel een beetje vliegen, maar een luchtballon is dan toch iets makkelijker. Mor moet natuurlijk ook zijn camera bedienen om foto's te kunnen maken. Wat zijn er toch veel landen en vlaggen!

Beschrijving

Het speelveld is ongeveer 10 x 10 meter groot. We gaan uit van een nest van ca. 11 welpen. Kies uit de groep een welp die Chil wordt, verdeel de overige welpen in 2 groepen. Elk team zit tegenover elkaar aan een zijde van het speelveld. Start met de steen met 2 gelijke afbeeldingen. Verdeel de dominostenen over de beide teams. Als je aan de beurt bent leg je aan Chil (de welp op de tafel) uit wat jouw steen aan plaatjes heeft. Chil geeft op zijn beurt aan waar de steen moet komen te liggen. Uiteraard kun je niet zomaar een steen aanleggen, je mag alleen een steen aanleggen die past. Past de steen niet, dan gaat jouw beurt voorbij en mag de volgende speler. Speel net zo langdoor totdat alle stenen zijn aangesloten en je de puzzel compleet hebt. Als de dominopuzzel compleet is gelegd, dan ontstaat een afbeelding van een windmolen.

Voorbereiding: ca. 1 uur

- Stenen en puzzelkaart maken.

Materiaal

- Voldoende dominostenen met vlaggen (zie bijlagen).
- Kaart met patroon om domino neer te leggen.

- Tafel waarop een welp net als Chil vanuit de lucht kan zien.

Tips en veiligheid

- Zet de tafel stevig op een stabiele ondergrond, eventueel verankeren.
- Let op dat alle welpen een aandeel hebben en stimuleer samenwerking.

2.1.2 INT2: Hoger of lager



Thema-introductie

Mor heeft natuurlijk al zijn foto's van zijn zogenaamde reizen opgehangen in zijn grot. In de grot hangen foto's van New York, Las Vegas, Londen, Amsterdam, Kaapstad en Kuala Lumpur. Hij is dus een echte wereldreiziger, tenminste dat beweert hij. Hij zegt dat hij in al die steden is geweest. Het waren bijzondere reizen.

Beschrijving

Welkom in de grot van Mor. Laat de welp plaatsnemen op de grond. Voor luxe luie stoelen is geen ruimte in de grot van Mor. Hier spelen wij het spel hoger lager. We testen de kennis van de welpen. Laat een kaart zien met een hoog gebouw, bijvoorbeeld de Euromast en de Eiffeltoren. Laat de welpen raden welk gebouw hoger is. Mocht het niet goed geraden zijn, dan ben je voor één beurt uit het spel. We spelen een tweede ronde.

Vorbereiding: ca. 30 minuten

- Kaarten maken met foto's van internationale herkenbare gebouwen (denk hierbij aan Petronas Towers, Operahouse in Sydney, Empire Statebuilding, Big Ben, Euromast, etc.)

Materiaal

- Kaarten met hoge gebouwen (zie bijlagen).

Tips en veiligheid

- Probeer hier iedereen erbij te betrekken door aan te geven is het hoger of lager dan.
- Laat de welpen staan, dan kunnen de welpen die uit het spel zijn gaan zitten, dan heb je een overzicht wie wel of niet actief is.
- Geef de verlegen welpen eerder de beurt.
- Je kunt de welpen ook vragen om op volgorde te gaan staan naar aanleiding van de hoogte van hun gebouw.
- Stimuleer samenwerking, daag ze uit te bluffen over hoogte.

2.1.3 INT3: TikTok, where do I vlog?



Thema-introductie

Om de jungledieren elke keer te laten geloven dat Mor op wereldreis is en steeds weer op nieuwe plekken is, stuurt hij ook wel eens een filmpje. Hij is benieuwd of de welpen weten waar hij nu weer is.

Beschrijving

Dit is een activiteit die vooral de oudere welpen een uitdaging kan bieden. De welpen krijgen verschillende YouTube filmpjes te zien, aan de hand van de taal of wat er te zien is op het filmpje moeten ze inschatten uit welk land het filmpje komt. De welpen leggen de juiste vlag of bordje met het land bij het juiste nummer van het filmpje. Hier enkele voorbeelden:

- Duits: <https://www.youtube.com/watch?v=0PFdNJs-8es>
- Engels: <https://www.youtube.com/watch?v=us9WNUdDJto>
- Frans: <https://www.youtube.com/watch?v=EZcJEvXmifY>
- Zweeds: <https://www.youtube.com/watch?v=GDZZFDeLK3M>
- Spaans: <https://www.youtube.com/watch?v=4eJJF11blxM>
- Japans: <https://www.youtube.com/watch?v=E0VWIXdJ-tI>

Vorbereiding: ca. 1 uur

- Van tevoren moeten verschillende YouTube-filmpjes met liedjes of TikTok-dansjes uit verschillende landen worden geselecteerd.
- Filmpjes in een playlist zetten.

Materiaal

- YouTube-filmpjes en TikTok-dansjes.
- Apparatuur waarmee je de filmpjes af kan spelen.
- Vlaggen met naam landen.

Tips en veiligheid

- Om het moeilijker te maken, kan je meerdere moeilijke landen toevoegen.
- Om het voor de kinderen aantrekkelijk te maken kun je zoeken naar TikTok filmpjes uit verschillende landen met leuke aansprekende en bekende dansjes erbij.
- Om het spel uitdagender te maken, kan je tegen de welpen zeggen dat zodra een vlag is neergelegd er daarbij een welp moet achterblijven om dat dansje te blijven doen. Dit is leuk voor de motorische ontwikkeling, plus daardoor wordt ook telkens je groepje welpen kleiner, en dus de uitdaging moeilijker voor de overgebleven welpen.

2.1.4 INT4: Voertuigen



Thema-introductie

Mor heeft de wereld over gereisd. In elk land hebben ze andere voertuigen die typisch zijn voor dat land. Hij heeft zoveel gereisd, dat hij heel goed kan vertellen hoe het voertuig waar hij zich mee heeft verplaatst er uit ziet, hij weet alleen niet hoe deze voertuigen heten. Kun jij er achter komen met welk voertuig Mor heeft gereisd en uit welk land dat voertuig komt?

Beschrijving

Je krijgt een kaart met een afbeelding van een voertuig uit een ander land. Jij wil natuurlijk dolgraag vertellen wat er op jouw kaart staat. Maar je mag niet zeggen hoe het voertuig heet. Je gaat dus iets vertellen over jouw voertuig zonder het te noemen. Als je het makkelijker vindt om het uit te beelden, dan mag dat natuurlijk ook.

Bijvoorbeeld: je krijgt een afbeelding van een olifant in India. Doe je ogen dicht en denk dan ik ben in India, daar kun je reizen per olifant. Mijn vervoermiddel is heel groot, heel sterk en grijs. Je kunt met maximaal 2 a 3 personen mee op zijn rug.

Vorbereiding: ca. 30 minuten

- Kaarten met voertuigen printen en eventueel plastificeren.

Materiaal

- Kaarten met voertuigen (denk aan de Franse Thalys, vliegtuig, boot, Griekse ezel, Engelse dubbeldekker, Egyptische kameel, Riksha, Gele taxi uit New York, Indische olifant (zie bijlagen).

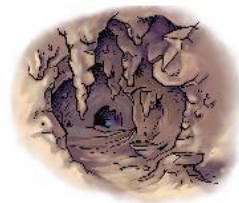
Tips en veiligheid

- Hoe vertel je iets zonder het woord te mogen gebruiken?
- Zoek een leuk rustig hoekje op het speelveld.
- Als je het makkelijker vindt om het uit te beelden, dan mag dat natuurlijk ook.

Bij het verlaten van dit activiteitengebied krijgen de welpen een pauwenveer mee.

2.2 Guha grotten (Expressie)

De jungledieren worden eerst allemaal enthousiast van de activiteiten van Mor. Lekker hier en daar creatief zijn, lekker zichzelf zijn en dingen maken! Wie wil dat nou niet? Maar ook nadat Mor iets te ver is gegaan, willen de dieren hem wel helpen natuurlijk.



2.2.1 EXP1: Diep door het glaasje kijken (levende aankleedpop)



Thema-introductie

Mor is lekker bezig in de jungle. “Een likje verf hier en nieuw kleurtje daar...”. Hij gaat maar door. De andere jungledieren vinden het eerst wel leuk. Ze maken er een paar leuke foto's van en beginnen eigenlijk te denken dat ze het zelf ook wel kunnen! “Ik wil op zich wel wat proberen”, zegt Baloe. “Maar ik ben bang dat ik het nog niet gelijk leuk vind. Maar als ik het aan heb kan ik natuurlijk het allemaal niet goed zien, want mijn dikke buik zit in de weg”. Mor heeft nog wel een idee: “Wat nou als we de kleren voor je houden en dan een foto maken? Dan kan je op de foto zien hoe het er uit ziet!”.

Beschrijving

De welpen gaan net doen of ze een levende aankleedpop zijn. Eén welp gaat op een afstandje van een camera staan en die welp is de pop. De andere welpen maken allemaal verschillende stukken (aan)kleding in verschillende groottes. Deze stukken (aan)kleding moeten dan op de juiste afstand tussen de welp en de camera gehouden worden zodat het allemaal in het juiste perspectief staat. Een kleine pet van 2 vierkante centimeter boven op de welp moet dan bijvoorbeeld een stuk dichterbij dan een T-shirt op A4 formaat.

Vorbereiding: ca. 30 minuten

- De kleding uitprinten.
- Cameraplek opbouwen en instellingen testen.
(Denk hierbij bijvoorbeeld aan een driepoot met een camera daar bovenop).

Materiaal

- Kledingstukken uit kledingcatalogi of reclamefolders (genoeg voor alle kinderen een paar opties).
- Stiften/potloden/scharen.
- Camera (DSLR, systeemcamera, of gewoon een smartphone is vaak ook al genoeg).

Tips en veiligheid

- Je kunt ook de kledingstukken al af hebben liggen. De welpen hebben dan meer tijd om bezig te zijn met de foto's maken.
- Andersom werkt het ook (als je je kinderen niet aan de camera wil laten zitten) kun je ze meer opties geven om de kleding uitgebreider te versieren (glitters, lintjes, stofjes).
- Kinderen die niet gefotografeerd mogen worden, kunnen bijvoorbeeld met een masker op de foto, zo kunnen ze toch op de “gewone” manier mee spelen.

2.2.2 EXP2: Mor decor



Thema-introductie

Mor heeft nog een hele hoop leuke ideeën voor achtergronden, maar het zijn er wel heel veel! Alle kleuren, bekende plekken, vegen, strepen, zonnetje en een weide... Te veel om op te noemen. Nu wil Mor zelf wel wat maken, maar hij heeft het te druk met allerlei foto's te maken, dus hij wil dat iedereen waar hij nog wel contact mee heeft maar helpt met het maken!

Beschrijving

De welpen gaan decorstukken maken voor Mor. Je kan hiervoor grote vellen of kleden gebruiken en de welpen (textiel)stiften en/of verf geven. Zorg dat alles wat op het decor staat realistisch wordt. Wat kunnen de welpen dan wel maken en wat niet? Als er ineens een paarse olifant op de achtergrond staat, is dat natuurlijk niet geloofwaardig en gelooft niemand Mor meer dat hij op wereldreis is.

Vorbereiding: ca. 20 minuten

- Materialen verzamelen.
- Voorbeelden van plekken waar Mor kan zijn uitprinten (zie bijlagen).

Materiaal

- Grote vellen papier of houten platen (je kunt eventueel behangrollen op platen bevestigen om na iedere ronde makkelijk de oude werken eraf te scheuren en nieuwe uit te rollen).
- Verf.
- Kwasten.
- Stiften.

Tips en veiligheid

- Je kan de kinderen ook geen voorbeelden geven. Meestal komen ze zelf met goede ideeën, wat veel leuker is omdat je hun creativiteit dan prikkelt. Als het niet lukt kun je altijd de voorbeelden nog laten zien.
- Laat ze eventueel een verfschort om doen zodat de Scoutfits niet helemaal verpest zijn aan het einde van de dag (of gebruik uitwasbare verf).

2.2.3 EXP3: De gevlogde vogel



Thema-introductie

Mor houdt van de aandacht die hij krijgt door het vloggen/fotograferen. Hij legt kort aan de welpen uit hoe het moet en is benieuwd of zij het net zo goed kunnen als hij.

Beschrijving

Laat de welpen ook een keer vloggen! Onder begeleiding van Mor gaan de welpen een verhaaltje in elkaar zetten waarvan zij denken dat de andere welpen het ook leuk vinden om te zien. Is het een toneelstukje of een verslagje van de dag? Moet er nog decor gebouwd worden of acteurs geregeld worden? Laat de keuze voornamelijk aan de kinderen (zij weten wat hun leeftijd interessant vindt), maar begeleid ze hierin goed.

Vorbereiding: ca. 1 uur

- Materiaal verzamelen.

Materiaal

- Schrijfgerei om het plan op te stellen.
- Knutselmateriaal voor decorstukken en accessoires.
- (Video)camera of telefoon.
- Evt. laptop met editing software.
- Leider die dit goed kan ondersteunen.

Tips en veiligheid

- Het is leuk om het gemaakte materiaal te bekijken. Zorg wel dat dit op een goede manier gebeurt (niet op internet zonder toestemming). Je zou aan het einde van de dag misschien de vlogjes van de welpen samen kunnen bekijken. Let er wel op dat het dan niet te lang duurt voor de kinderen.
- Gratis te gebruiken videobewerkingsmateriaal is bijvoorbeeld iMovie, Windows Movie Maker.

2.2.4 EXP4: Pimp mijn leiders



Thema-introductie

Mor vond de dieren in de jungle een beetje saai. Daarom had hij besloten om ze een beetje op te pimpen. Vind jij je leiding ook een beetje saai? Jij mag ze ook gaan pimpen, zodat ze er ook net een beetje mooier en stoerder gaan uitzien.

Beschrijving

Net zoals Mor mogen de kinderen hun stafleden “pimpen” door allerlei leuke accessoires te knutselen, flamboyante kleding aan te laten trekken en raar gedrag te laten vertonen (hoe “extremer” de welpen de stafleden versieren, hoe beter natuurlijk). Je zou hier dan ook een fotoshoot aan kunnen koppelen zodat de horde een leuke herinnering heeft aan die stafleden op die dag.

Vorbereiding: ca. 30 minuten

- Spullen verzamelen.
- Nadenken over de grenzen die je wil zetten en dit evt. bespreken met de postbemannig.

Materiaal

- Schmink.
- Verkleedkleden.
- Haaraccessoires.
- Evt. een camera.

Tips en veiligheid

- Waar liggen je grenzen en hoe ver wil je de welpen laten gaan?
- Je kunt de kinderen ook per leiding een kledingstuk/accessoire laten maken. Zoals een hoed, broche of een bril.
- Hoe kan je deze activiteit aanpassen, anders doen of met meer/minder personen spelen?
- Aan welke veiligheidsaspecten moet je denken? Bijvoorbeeld met haarspeldjes en schmink.
- Alternatief kan je ook mensen aangekleed hebben als jungle dier en die dan “pimpen” in plaats van de stafleden zelf.
- In het kader van het activiteitengebied Identiteit: Je zou deze activiteit over kunnen laten gaan in een andere activiteit: een discussie over opengooien wat er allemaal is gebeurd. Vonden de stafleden het te ver gaan? Laat ze aan de welpen uitleggen waar hun grenzen liggen en de welpen waarom ze niet geremd werden bijvoorbeeld.

Bij het verlaten van dit activiteitengebied krijgen de welpen een pauwenveer mee.

2.3 Raadsrots (Identiteit)

Bij de Raadsrots komen alle dieren bij elkaar om overleg te plegen. Ook nu Mor weg is verzamelen de jungledieren er om met elkaar te bespreken hoe zij het beste Mor kunnen helpen. Elk dier heeft zijn eigen manier om het probleem aan te pakken, elk dier is immers verschillend. Maar juist door die persoonlijke eigenschappen bij elkaar te voegen, komen ze tot een oplossing.



2.3.1 ID1: Like de horde



Thema-introductie

Mor gooit al haar foto's op het internet in de hoop om heel veel likes te krijgen. Ze doet altijd erg haar best om er iets moois en bijzonders van te maken, want bijzondere foto's worden vaak leuk gevonden. En dat is eigenlijk wat Mor graag wil, leuk gevonden worden. Kunnen jullie net als Mor een creatieve

foto maken die echt past bij jullie groepsidentiteit? Richt bij de Jungledag een Raadsrots in als verzamelplek waar de foto's van alle hordes kunnen worden opgehangen.

Beschrijving

Alle groepen leveren voor de Jungledag een groepsfoto in. Op de Jungledag krijgt elk nest een like-duim die ze op de foto mogen plakken die ze het mooist of origineelst vinden. Elke groep heeft een eigen kleur like-duim waardoor je kunt zien dat er niet op de eigen groep wordt geliked.

Vorbereiding: ca. 30 minuten

- Printen likes (zie bijlagen).
- Printen groepsfoto's.
- Communiceren naar de hordes: maken en inleveren groepsfoto's.

Materiaal

- Duimen.
- Foto's van de hordes.

Tips en veiligheid

- Je kunt bepaalde eisen aan de foto stellen: gekke bekken, iedereen ondersteboven, of laat elke groep een eigen manier bedenken die aansluit bij hun groepsidentiteit.
- Zet de foto's niet zonder toestemming op internet, houd hierbij de binnen de groep geldende afspraken in acht.
- Als organisatie kun je ook duimpjes uitdelen aan de groepen die weinig likes krijgen.

2.3.2 ID2: Jungledieren doolhof



Thema-intro

Mor wil graag meer weten over zijn volgers zodat hij zijn posts daarop kan aanpassen. Wat zijn hun lievelingskleuren, welk eten vinden ze lekker en wat vinden ze leuk om te doen? Mor kent zijn volgers op internet natuurlijk niet, maar hij kent wel zijn medejunglebewoners erg goed. Op welke bewoners van de jungle lijken zijn volgers het meest?

Beschrijving

Zet een doolhof uit met verschillende splitsingen. Op elke splitsing hangt een vraag over je persoonlijke voorkeur of persoonlijkheid. Aan de hand van het antwoord slaat de welp dan links of rechtsaf in het doolhof. Vragen:

- Wil je liever zwemmen (o.a. Malchi) of wil je liever hardlopen (één van de wolven)?
- Houd je van in bomen klimmen (Kaa, Chil) of speel je liever verstoppertje (Oe)?
- Ben je niet bang in het donker (Mang) of ben je niet bang voor spinnen (Ikki)?
- Houd je van zingen (Baloe) of houd je van voorlezen (Bagheera)?
- Houd je van lekker eten (Baloe) of houd je van mooie kleren (Mor)?

Zie de bijlage voor het voorbeeld en voor eventueel meer inspiratie voor vragen.

Vorbereiding: ca. 1 uur

- Uitzetten van een doolhof.
- Maken van vragen.
- Vraag en richtingskaarten voor de splitsingen van het doolhof (zie bijlagen).

Materiaal

- Materiaal om een doolhof te maken, pionierpalen, lint of banken en tafels.
- Vragenlijst met persoonlijke vragen.
- Afbeelding met eventueel karakterbeschrijving van de junglefiguren.

Tips en veiligheid

- In plaats van in een doolhof kun je dit spel ook als korte tocht gebruiken met op elk eindpunt een ander themafiguur.

- In plaats van een poster met het themafiguur kan op het eind van het doolhof of de tocht ook een leiding als themafiguur worden ingezet.
- Speel op het eind van het doolhof een spel met het jungledier, alle welpen die bij dit dier uitkwamen spelen een spel dat typisch bij dit dier past en dus ook bij hun eigen voorkeuren.
- Maak voor de vragen en persoonlijkheidskenmerken gebruik van 'Welke jungledier ben jij?' van de [website van Scouting Nederland](https://www.scouting.nl/).

2.3.3 ID3: Mooi met Mor op de foto



Thema-introductie

Klik, klik, klik, de camera van Mor maakt overuren. Telkens laat ze zichzelf van een andere kant zien, soms speelt ze een beetje met de hoek van de camera waardoor ze er nét ietsje beter uitziet dan in het echt. Of ze gebruikt een filter waardoor haar huid er net iets gladder uitziet.

Er zijn ook filters waardoor Mor er uit kan zien als andere dieren. Zo kan ze net doen of ze zo'n lange tong heeft als Kaa, of zulke grote ogen als Dahinda. Dat is wel cool, willen jullie dat ook eens proberen?

Beschrijving

Welk dier zou je willen zijn, welke kenmerken van dat dier vind je mooi? Maak voorwerpen van kenmerken van elk dier voor een photobooth.

De welpen gaan op de foto met een voorwerp van hun favoriete dier. Eerst gaan ze zo lelijk mogelijk op de foto in een photobooth, daarna mogen ze zichzelf van hun beste kant laten zien. Wat is nu de beste foto? Welke foto past het best bij je? Welke foto zou je willen maken en waarom?

Vorbereiding: ca. 45 minuten

- Dierenkenmerken printen en op stokjes plakken (zie bijlagen).

Materiaal

- Stokjes met dierenkenmerken.
- Fotocamera.
- Evt. een mooie photobooth/achtergrond.

Tips en veiligheid

- Bij deze activiteit is het belangrijk dat je tussendoor bespreekt welke keuzes er gemaakt zijn en waarom.
- Je kunt hier het jungledieren doolhof van ID2 ook gebruiken om met de kinderen te kiezen als welk dier ze op de foto gaan.
- In de map bijlage ID3 zitten een aantal voorbeelden van losse oren, ogen en bek en maskers. Meer maskers te vinden op www.kleurplaten.nl/dierenmaskers of via Pixabay rechtenvrije plaatjes.
- Denk ook even aan de AVG.

2.3.4 ID4: Nestenreclame



Thema-introductie

Mor is natuurlijk druk bezig met het maken van foto's en filmpjes om te vertellen hoe goed zijn leven is. Alle goede en mooie kanten laat hij zien en hij bedenkt er zelf nog van alles moois bij. De slechte kanten worden eruit gelaten en geheimgehouden. Een soort reclame voor het leven van Mor. Kunnen jullie ook een reclame maken over hoe goed jullie nest is?

Beschrijving

Maak een reclame over de identiteit van jouw nest. Waarom zijn jullie het coolste nest en waar zijn jullie goed in? Waarom zou iedere welp het liefste bij jullie in het nest willen zitten? Je kunt dit doen door een reclamefilmpje op te nemen óf een advertentie te maken over hoe leuk jullie zijn.

Vorbereitung: ca. 30 minuten

- Kiezen tussen reclamefilmpje of advertentie (kort).
- Camera regelen/goede begeleider hiervoor.
- Of knutselspullen regelen voor de advertentie.

Materiaal

- Camera.
- Bewerkingssoftware.
- Pen.
- Papier.
- Lijm/schaar/gekleurd papier/glitters, alles om het nest op te laten vallen.

Tips en veiligheid

- Let op de AVG met de jeugdleden. Laat de kinderen die niet gefilmd mogen worden filmen of regisseren.
- Help de kinderen eventueel met bedenken waarom ze goed zijn. Welke complimenten kunnen ze elkaar geven? In welke spelletjes winnen ze vaak? Wat zijn hun goede eigenschappen?
- Omdat op een Jungledag niet altijd in eigen nesten wordt gewerkt, kan deze activiteit van tevoren binnen de eigen groep gedaan worden.

Bij het verlaten van dit activiteitengebied krijgen de welpen een pauwenveer mee.

2.4 Haveli (Samenleving)

Mor heeft in heel veel boekwerken zitten bladeren om mooie foto's te kunnen maken. Hij doet nu wel alsof hij over de hele wereld reist, in werkelijkheid haalt hij zijn ideeën uit boeken. Bij zijn speurtocht heeft Mor wel ontdekt dat er tussen stad en platteland verschillen zijn, maar ook dat in beide gevallen er groepen mensen zijn die met elkaar optrekken en er samen wat van willen maken. Mor is benieuwd waar hij zich beter thuis zal voelen, in een drukke stad of lekker rustig op het platteland.



2.4.1 SL1: Stad en land



Thema-introductie

Alle jungledieren denken dat Mor over de hele wereld aan het reizen is en elke keer is het weer spannend om de foto's te bekijken die doorgestuurd worden. Waar is Mor nu weer beland?

Beschrijving

De welpen krijgen afbeeldingen van foto's te zien van over de hele wereld. De welpen moeten kiezen of het op het platteland of in de stad is.

Vorbereitung: ca. 1 uur

- Foto's uitprinten (zie bijlage) en eventueel lamineren (zie bijlagen).

Materiaal

- Geprinte foto's.

Tips en veiligheid

- Laat de welpen om de beurt de keuze maken. Zorg dus voor voldoende foto's.
- Eventueel platen aanvullen met gebouwen uit de eigen omgeving.
- Vallen Bever-Doe-Dag en Jungledag niet op dezelfde dag, dan kunnen de platen van elkaar gebruikt worden. Bij de welpen ze wat uitgebreider maken en moeilijker omdat ze van over de hele wereld komen.

2.4.2 SL2: Post voor een vreemde



Thema-introductie

Mor is in zijn eentje op stap gegaan. Althans, dat denken de andere jungledieren. Maar eigenlijk heeft hij zich stilletjes in de Guha grotten verstopt. Hij voelt zich er erg eenzaam. In de mensenwereld zijn er ook heel veel mensen eenzaam. Die zouden het heerlijk vinden om een berichtje van een bekende of onbekende te krijgen. De jungledieren krijgen foto's van Mor te zien, maar die zien de mensen niet. Stuur zomaar eens een kaartje.

Beschrijving

Welpen maken zelf een kaart voor een vreemde die door de eigen leiding ingenomen wordt en een opkomst later met elkaar naar een bijvoorbeeld bejaardenhuis, verpleegtehuis of een ziekenhuis gebracht worden. In een maatschappij waarin iedereen erg op zichzelf leeft, blijft het van belang om alle mensen (ook na de coronacrisis) extra aandacht te blijven geven. En zeker de eenzame en oudere mensen. Koning Willem Alexander gaf zelf aan dat er nog een virus op de loer ligt, het eenzaamheidsvirus.

Vorbereiding: ca. 15 minuten

- Materiaal bij elkaar zoeken.

Materiaal

- Correspondentiekarten.
- Kleurpotloden.
- Stiften.
- Lijm.
- Scharen.
- Knutselmateriaal zoals gekleurd papier, lapjes, knopen.

Tips en veiligheid

- Wanneer de welpen in gemengde groepen de Jungledag vieren, zorg er dan voor dat er per Scoutinggroep een grote envelop is waarin de kaarten per groep kunnen worden verzameld. De welpen hoeven ze dan niet zelf de hele dag vast houden.
- Wanneer je dit niet aan tafel doet, zorgt dan dat al het knutselmateriaal op een groot zeil bij elkaar ligt, dat is makkelijker bij het opruimen.
- Gebruik plastic opbergdozen om materialen uit te spreiden, liefst met een deksel zodat als het hard waait het materiaal niet over het hele terrein verspreid komt te liggen.

2.4.3 SL3: In welk gebouw hoor ik thuis?



Thema-introductie

Mor heeft van Shanti geleerd om heel veel foto's te maken. Niet alleen van grote objecten, maar ook van kleinere voorwerpen. Soms heeft Mor ook foto's gemaakt die zo ver zijn ingezoomd dat er alleen een detail op een foto staat.

Beschrijving

Over het speelveld verdeeld zijn platen opgehangen van verschillende gebouwen (brandweer, politie, kerk, ziekenhuis, supermarkt). De welpen staan achter elkaar opgesteld. Om de beurt pakt een

welp een kaart die ondersteboven op een stapel ligt, bekijkt de voorstelling, bedenkt waar het thuishoort, holt erheen en legt het kaartje bij het gebouw. En holt weer terug naar het ritje, tikt dan de volgende aan die aan de route begint. Na afloop met elkaar bekijken of het klopt. Op de kaartjes staan afbeeldingen van voorwerpen die speciaal bij een gebouw horen.

Vorbereiding: ca. 30 minuten

- Platen uitprinten en eventueel lamineren.
- Platen ophangen in het speelveld.

Materiaal

- Platen van gebouwen en voorwerpen (zie bijlagen).

Tips en veiligheid

- Indien de Bever-Doe Dag en de Jungledag niet op dezelfde dag vallen, kunnen de kaartjes van de bevers gebruikt worden (gebouwen zijn gelijk). Voor de welpen is voor de losse kaartjes ook een map met deelvergrotingen.
- Om er nog meer uitdaging in te brengen, kan je per rijtje een verkeerslicht maken dat door iemand wordt bediend die niet ziet wat de mensen van het rijtje doen en het licht op een willekeurige tijd kan bedienen. Die verkeerslichten moeten natuurlijk netjes "gehoorzaamd" worden (rood en groen). Op het speelveld moet dan wel voldoende begeleiding zijn die controleert of de welp zich aan de regels houdt. Als boete als welpen zich er niet aan houden, moet het kaartje ingeleverd worden en komt onder op de stapel te liggen.

2.4.4 SL4: Wie vindt Mor het eerste?



Thema-introductie

Mor is al een poosje niet meer gezien. De andere jungledieren maken zich zorgen en roepen de hulp van alle welpen in. Wie vindt Mor als eerste?

Beschrijving

Op het terrein wordt een speelveld van 4 bij 20 vakken uitgezet. De welpen staan aan de ene kant net buiten het eerste vak. Daar is de start. Helemaal aan de andere kant zit Mor in de Guha grotten. Om de beurt mogen de welpen met de dobbelsteen gooien. Het aantal ogen dat zij gooien bepaald wat zij mogen doen. 1 = 1 vak vooruit; 2 = 2 vakken vooruit; 3 is blijven staan waar je staat tot je weer aan de beurt bent; 4 = 1 vak achteruit; 5 = 2 vakken achteruit en 6 = beginnen bij het begin. De welp die het eerste bij Mor in de Guha grotten is, heeft Mor gevonden en is de winnaar. Let op: de welp moet met de laatste zet precies in de grot uitkomen, anders terugtellen.

Vorbereiding: ca. 1 uur

- Platen maken van de Guha grotten.
- Ter plekke het speelveld uitzetten.

Materiaal

- Voldoende lijnen om het speelveld uit te zetten.
- Duidelijk bord met wat je moet doen wanneer je een getal gooit.
- Dobbelstenen.
- Platen Guha grotten.

Tips en veiligheid

- Weet je van te voren al dat elk groepje minimaal 8 welpen heeft, dan kan je twee banen uitzetten van elk 4 x 20 vakken, maar dan heb je ook 8 grotten nodig.
- Zorg voor voldoende begeleiding, liefst 1 op 4 welpen. Zeker in het begin moeten zij verteld worden wat ze moeten doen.
- Maak een grote kaart waarop je duidelijk laat zien wat je mag bij welk aantal ogen van de dobbelsteen.

Bij het verlaten van dit activiteitengebied krijgen de welpen een pauwenveer mee.

2.5 Wolvenhol (Veilig & Gezond)

Als je zoals Mowgli in de jungle woont, moet je slim en verstandig zijn om te zorgen dat je niet ziek wordt of gewond raakt. Ook moet je goed voor je medebewoners zorgen. Zij zorgen dan als het nodig is ook voor jou. Maar ja, wat moet je dan doen als er iets gebeurt? Niet in paniek raken is dan wel het eerste wat je moet doen. Als Hathi in een scherpe doorn gaat staan kan Rikki Tikki Tavi die er heel goed voor hem uithalen, als Kaa weer eens in de knoop raakt, kan Shanti hem weer uit de knoop halen. Maar als iemand die hulp nodig heeft dat niet wil en wegloopt. Wat doe je dan?

Veilig & Gezond helpt de welpen na te denken wat er gedaan zou kunnen worden in een noodsituatie, hoe je het kan voorkomen en wat je kan doen om het op te lossen.



2.5.1 VG1: Help, ik durf niet!



Thema-introductie

Mor heeft door zijn enthousiasme zichzelf in de nesten gewerkt. Hij heeft zichzelf in een grot opgesloten en wil daar eigenlijk niet uit. Hij voelt zich onveilig.

Beschrijving

Mor zit in een boom en hij wil durft er niet uit. De welpen moeten, door met Mor te praten, hem het vertrouwen geven om uit de boom te komen. Afhankelijk van de argumenten waarmee de welpen komen stuurt Mor het gesprek. Uiteindelijk komt Mor altijd de boom uit

Vorbereiding: ca. 45 minuten

- Een locatie zoeken of maken waar Mor hoog kan zitten.
- Nadenken over de scenario's waar de welpen mee kunnen komen en daar alvast een antwoord op verzinnen.

Materiaal

- Boom, ladder, opstapje, touw (om veilig in en uit de hoge locatie te kunnen komen).
- Mor masker of iets dergelijks.

Tips en veiligheid

- De welpen zullen waarschijnlijk met grapjes beginnen om Mor uit de boom te krijgen. Probeer het gesprek wat "serieuzer" te krijgen.
- Stem je emoties af op hoe je door de welpen benaderd wordt (boos, bang, verdrietig etc.).
- Val niet echt uit de boom.
- In geval van hoogtevrees is een geïmproviseerde grot ook een optie.
- Laat je uiteindelijk overhalen om uit de boom of de grot te komen.

2.5.2 VG2: EHBO op de tast



Thema-introductie

In de jungle moet je erg voorzichtig zijn. Als je gewond raakt, is er meestal geen dokter in de buurt. Overdag als je goed kan zien wat je doet moet je al voorzichtig zijn en 's nachts als het donker is al helemaal. Je kan dan net als Mor veilig in een grot gaan zitten. Maar is dat wel zo veilig? In een grot is het zelfs overdag donker, als je dan niet oplet kun je dan makkelijk gewond raken. Wat doe je dan?

Beschrijving

Er is een welp in de donkere grot gewond geraakt aan zijn hand. De medewelpen moeten de gewonde welp helpen en verbinden. De gewonde welp krijgt met een rode stift een streep ergens op zijn hand. De andere welpen mogen niet zien waar.

De gewonde welp steekt zijn gewonde hand door het gat in de doos. In de doos zitten een aantal verbandmiddelen. De helpende welp steekt beide handen door de gaten aan de andere kant van de

doos en gaat op zoek naar het verbandmiddel dat hij wil gebruiken. De gewonde welp moet aangeven waar de “wond” zit en hij moet op de juiste manier geholpen worden. Afhankelijk van de tijd en de grootte van de groepen het aantal wonden aanpassen. Alle welpen aan de beurt laten komen. Laat ze elkaar coachen.

Voorbereiding: ca. 30 minuten

- Middelgrote doos zoeken die dicht kan (verhuisdoos) aan de ene kant van de doos 1 gat, aan de tegenover gelegen kant 2 gaten maken.
- EHBO verbandmiddelen bij elkaar zoeken.

Materiaal

- Doos.
- Pleisters.
- Gaasjes.
- Verbandjes.
- Rode stift.

Tips en veiligheid

- Met meerdere dozen kunnen meerdere welpen gelijktijdig verbonden worden.
- Stem de grootte van de wond af op de verbandmiddelen die in de doos zitten.
- Geef zeer duidelijke instructies als je de welpen zelf met een schaar een strip pleisters laat afknippen, we willen geen echte wonden

2.5.3 VG3: Beoordeel het gevaar



Thema-introductie

Het bos zit vol gevaren en als je alleen maar op je smartphone kijkt kun je zo'n gevaar wel eens over het hoofd zien. We zijn continu situaties aan het beoordelen op hoe gevaarlijk ze zijn en dat doen we eigenlijk onbewust. Laten we het nu eens bewust doen.

Beschrijving

Voor je op tafel liggen tien kaarten. Pak een kaart en ga met je groepje op volgorde van ongevaarlijk tot gevaarlijk staan. Geef aan dat ze voordat het fluitsignaal klinkt op de juiste plaats moeten staan. Leg hierbij uit waarom je deze volgorde hebt gekozen of laat ze uitleggen of ze het eens zijn dat ze naast de juiste buurman (kaart) staan.

Voorbereiding: ca. 30 minuten

- Kaarten uitprinten en eventueel lamineren.

Materiaal

- 10 kaarten:
 - Brandnetel
 - Wesp
 - Zebepad
 - Step
 - Slang in terrarium
 - Fles schoonmaakmiddel
 - Defect snoer
 - Boze man/vrouw
 - Mes
 - Losse veters
- Voorbeelden van afbeeldingen staan in de bijlagen.
- Fluitje.

Tips en veiligheid

- Iedere volgorde is goed, de toelichting is wat belangrijk is.
- Zorg voor een aantal reservekaarten voor als bovenstaande niet goed worden ontvangen.

2.5.4 VG4: Mijn eten stinkt



Thema-introductie

Mor zit al een tijdje verstopt in de grot. Hij heeft zich goed voorbereid en voldoende eten en drinken meegenomen. Op een ochtend wil Mor gaan ontbijten en maakt een pakje eten open. Het ruikt een beetje raar, maar hij neemt toch een hapje. Bah, het smaakt ook nog eens vies. Het eten is bedorven. Wat had Mor kunnen doen om zijn eten langer vers te houden?

Beschrijving

Activiteit voedsel conserveren.

Recept radijsjes in zuur:

1. Radijsjes wassen;
2. Radijsjes in (allemaal even dikke) schijfjes snijden;
3. Azijn met suiker aan de kook brengen, per liter azijn 750 gram suiker;
4. Potjes steriliseren;
5. Radijs schijfjes in het potje doen;
6. Azijn met suiker eroverheen gieten;
7. Potje sluiten.

Opties om aan het zuur toe te voegen:

1. Steranijs, zout, korianderzaad, mosterdzaad;
2. Zout, komijnpoeder, mosterdzaad, jeneverbessen, koriander.

Materiaal

- Radijsjes.
- Azijn.
- Eventueel kruiden.
- Kleine potjes.

Tips en veiligheid

- Radijsjes in dunne plakjes snijden doe je VOORZICHTIG met een scherp mes.
- Als je avontuurlijk bent en je knokkels goed in de gaten houdt kun je ook een keuken - mandoline gebruiken, maar let op: ze zijn echt vlijmscherp.
- Begin op tijd met potjes verzamelen.
- Denk aan de hygiëne.
- Minstens een week laten staan voordat je er van gaat eten.
- De radijsjes zouden minstens een jaar goed moeten blijven.
- Laat de kinderen van de radijsjes proeven zodat ze de smaak leren kennen.

Bij het verlaten van dit activiteitengebied krijgen de welpen een pauwenveer mee.

2.6 Nishaani plaats (Uitdagende Scoutingtechnieken)

Mor had allemaal mooie selfies gemaakt met de andere dieren, dat Baloe een mooie rode strik aan moest kon wel, maar dat hij Akela, terwijl hij sliep, roze schilderde, omdat dat mooier op de foto staat, dat ging wel een beetje te ver. Toen de andere dieren dat zeiden, liep Mor een beetje boos weg. Dat willen we nu ook weer niet, als we hem nu gaan zoeken en selfies gaan maken zonder dat we de dieren gaan schilderen, maar misschien met een beetje verkleden? Dan is iedereen weer blij!



2.6.1 UST1: Ketting van Mor



Thema-introductie

Mor is weg, iedereen heeft hem lopen zoeken, maar we hebben alleen een mooie kleuren kralenketting en een briefje met kleuren en richtingen. Misschien staat elke kraal wel voor een richting op een kruispunt? Zou de route naar een geheime schuilplaats van Mor leiden?

Beschrijving

Elke kraal in de ketting staat voor een afslag, kruispunt of t-splitsing, de kleur zegt welke kant ze op moeten (rood is links, groen is rechts, wit is rechtdoor en blauw is terug). Bij de volgende afslag kijken ze naar de nieuwe kraal en weten ze welke kant ze op moeten. Aan het einde van de route (ketting) vinden ze Mor en die is blij dat hij zijn ketting weer terug heeft, wel jammer dat iedereen nu zijn geheime schuilplaats kent.

Vorbereiding: ca. 1 uur

- Route uitzetten.
- Ketting maken.

Materiaal

- Gekleurde kralen voor de ketting.
- Touw voor de ketting.

Tips en veiligheid

- Let op als je met de welpen langs drukke wegen loopt, hesjes zijn dan een goed idee.
- In plaats van 4 kleuren (links, rechts, rechtdoor en terug) zou je er ook 8 kunnen gebruiken voor de windstreken en dan moeten ze bij elk kruispunt met een kompas de juiste richting kiezen.
- Voor waterwelpen kan je in plaats van links en rechts, bak- en stuurboord gebruiken.

2.6.2 UST2: Het kleurrijke mensendorp

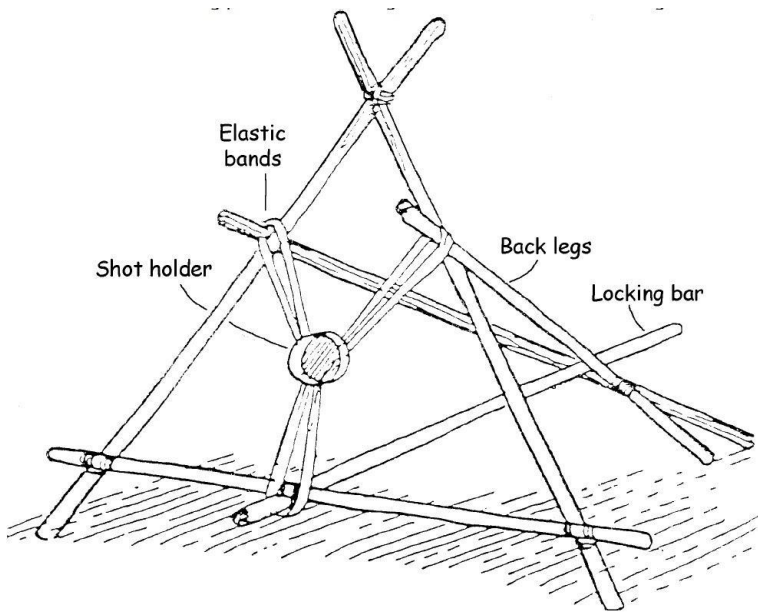


Thema-introductie

Mor heeft allemaal mooie kleurrijke foto's gemaakt in de jungle. Mowgli is een beetje jaloers en wil ook mooie foto's maken, maar dan in het mensendorp. Helaas is dat niet zo kleurrijk, dus misschien kunnen de welpen helpen om een katapult te maken en daarmee verfballonnen af te vuren. Shanti vindt wel dat de welpen niet het hele dorp mogen beschieten, want niet alle mensen vinden dit leuk, maar gelukkig weet ze nog een mooie grote muur, die wel een kleurtje mag gebruiken.

Beschrijving

De welpen gaan een katapult maken! Niet zo'n hele grote natuurlijk, want dat duurt te lang. Ze gaan het maken met satéprikkers (of minipionieren). De bedoeling is dat er een katapult gebouwd wordt (zie onderstaand voorbeeld). Met deze katapult kunnen er vervolgens mini water(verf)ballonnen afgeschoten worden op een doek. Hiermee kunnen ze dan ook hun eigen tekening maken. Dit laatste kan ook als extra post gebruikt worden binnen Expressie.



Vorbereiding: ca. 45 minuten

- Ballonnen met verschillende kleuren vullen met (uitwasbare) verf of inkt.
- Materialen klaarleggen.

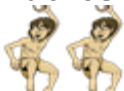
Materiaal

- Sateprikkers / bamboestokjes.
- Elastiekjes.
- Propjes papier of wattenbolletjes met verf erop.
- Verf.

Tips en veiligheid

- In plaats van kleine waterballonnen zou je kleine sponsjes of propjes papier met verf erop kunnen gebruiken.
- Let op de stevigheid van de constructie, controleer de knopen en het elastiek voordat je ermee gaat schieten.
- Leg een zeil onder en om het doelwit, dan is het wat makkelijker om op te ruimen.

2.6.3 UST3: Geen wifi, wat nu?



Thema-introductie

Mor heeft allemaal mooie selfies gemaakt, maar helaas werkt zijn internet niet overal in de jungle. Hierom seint hij de selfies als een omschrijving naar de andere dieren, zodat die ze dan zelf kunnen tekenen en bekijken.

Beschrijving

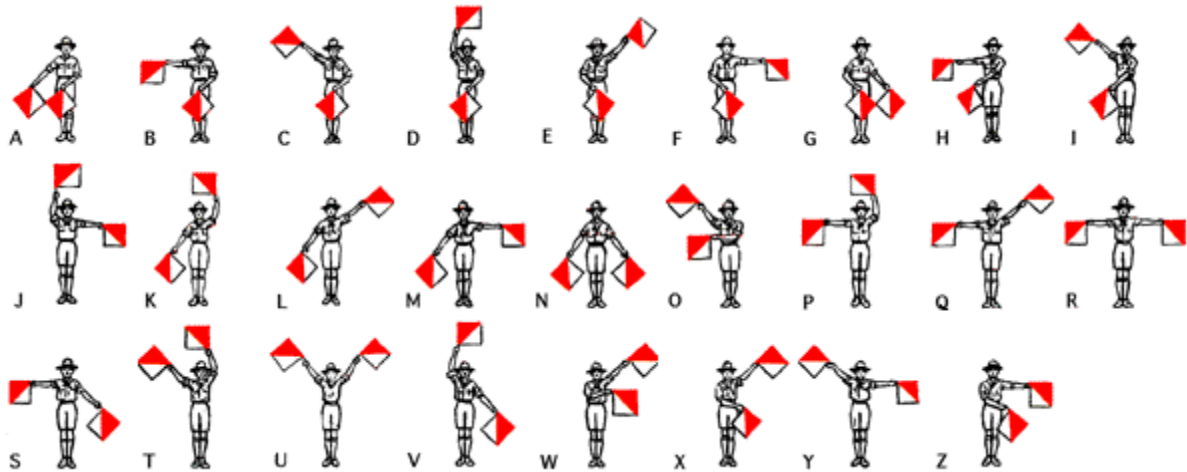
De welpen gaan proberen verschillende foto's (Eiffeltoren, Toren van Pisa, Chinese muur) door te sturen naar andere welpen, dit doen ze door een beschrijving van de foto te maken en die als een zin door te seinen met de semafoor vlaggen. De ontvangende welpen maken dan daarvan weer een tekening. Daarna kunnen ze de tekening met de foto vergelijken.

Vorbereiding: ca. 30 ,minuten

- Verschillende foto's (al dan niet selfies van Mor) van monumenten zoals de Eiffeltoren, Sydney Opera house, iets lokaals, etc. (zie bijlagen).
- Semafooralphabet uitprinten.

Materiaal

- Papier en tekenmateriaal.
- Semafoorvlaggen.
- Semafooralfabet of morsealfabet.
- Foto's van de monumenten.

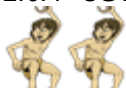


A ..	J .---	S ...	2 ..---
B -...	K --..	T -	3 ...--
C -...-	L .-...	U ..-	4-
D -...	M --	V-	5
E .	N --.	W .--	6 -....
F ...-	O ---	X -...-	7 -....
G --..	P .-...-	Y -...-	8 -....
H	Q -...-	Z -...-	9 -....
I ..	R .-..	1 .----	0 -....

Tips en veiligheid

- Laat eventueel iemand van de leiding het (semafoor)seinen doen.
- In plaats van de semafoorvlaggen zou je ook morse kunnen gebruiken met behulp van een sterke zaklamp of een fluit.
- Zorg dat er niet al teveel op de foto staat, anders wordt het bericht erg groot.

2.6.4 UST4: Wereld van Mang



Thema-introductie

Mang heeft de grot gevonden waar Mor in zit, alleen is Mang niet zo goed in het uitleggen waar het is. Gelukkig heeft hij luchtfoto's genomen van hoe hij gevlogen is. Met deze luchtfoto's kunnen de welpen toch wel naar de grot komen? Misschien als Mang meeloopt, dat hij wat tips kan geven.

Beschrijving

Er is aan de hand van verschillende 'luchtfoto's' een tocht uitgezet in de omgeving van het gebouw/terrein. Op de foto's staat een stukje van de omgeving en hierin is een lijn getekend, aan de hand van deze lijn en de omgeving kunnen ze bij de volgende foto en uiteindelijk bij Mor komen.

Vorbereiding: ca. 1 uur

- Route uitzetten.
- Route omzetten in de routetechniek.

Materiaal

- Foto's: voor de 'luchtfoto's' kan je stukjes Google Maps / streetview gebruiken (of iets vergelijkbaars). Je zou zelfs een drone kunnen gebruiken om echte luchtfoto's te maken (let wel op de veiligheid, zie de tips).

Tips en veiligheid

- Let op als je met de welpen langs drukke wegen loopt, hesjes zijn dan een goed idee.
- De foto's hoeven niet allemaal dezelfde richting te zijn, je kan ze draaien zodat het wat moeilijker wordt.
- Indien je zelf de foto's wilt maken met een drone, let goed op de veiligheidseisen en wetten. Zie onder andere <https://dronerules.eu/nl/recreational>.

Bij het verlaten van dit activiteitengebied krijgen de welpen een pauwenveer mee.

2.7 Khaali Jagah vlakte (Sport & Spel)

Alle jungledieren zijn op zoek naar Mor. Waar zal hij zich toch ophouden? Op het grote open terrein van de Khaali Jagah vlakte zullen de jungledieren Mor vast niet over het hoofd kunnen zien. Daar zijn geen verstoppelplekken. Toch weet je maar nooit en hollen de dieren even rond om het terrein af te zoeken. Normaal doen ze hier allerlei sportevenementen, maar daar is nu geen tijd voor.



2.7.1 SPS1: Levend memory



Thema-introductie

Mor is in vele landen geweest en heeft daar ook lekker gegeten. Overal heeft hij foto's gemaakt: één van een bezienswaardigheid en één van het eten. Maar het is wel heel erg moeilijk om je verstaanbaar te maken, want overal spreken ze een andere taal. Nu hij weer thuis is weet hij niet welke twee foto's bij elkaar horen. Kunnen de welpen het wel?

Beschrijving

De welpen staan in een kring met de gezichten naar het midden. Speld (of met een knijper aan de das) alle welpen een kaartje op hun rug, niemand weet wat hij/zij heeft. Om de beurt draait een welp zich om en laat de andere zien wat ze zijn. Als iedereen is geweest moeten ze zonder te communiceren tweetallen vormen. Als een koppel elkaar heeft gevonden laten zij het controleren en is het goed, gaan ze zitten, is het fout moeten ze verder zoeken.

Vorbereiding: ca. 20 minuten

- Kaartjes printen (eventueel lamineren).

Materiaal

- Kaartjes (zie bijlagen).
- Wasknijpers.

Tips en veiligheid

- Is de groep groter, dan kan je er ook voor kiezen het spel twee keer uit te printen of zelf nog op zoek gaan naar nieuwe combinaties.

- Let op dat de kaartjes die je vastmaakt lekker door elkaar zitten.
- Kinderen mogen echt niets zeggen.
- Je kunt het ook zo spelen dat de kinderen één voor één aanwijzen bij wie ze horen. Klopt dat, dan draaien ze weer terug en mag een ander het proberen. Heeft die het goed, mag die ook proberen een reeds gevonden paartje(s) om te draaien. Zo blijft de hele groep toch in beweging. Wel altijd eerst een nieuw paartje vinden.

2.7.2 SPS2: Wie vindt Mor?



Thema-introductie

De dieren uit de jungle maken zich zorgen om Mor. In het begin liet Mor regelmatig wat van zich horen, maar het is nu al wat langer stil geweest. Waar zou Mor toch zitten? Is Mor alweer terug, of is Mor ergens op de wereld een nieuw leven begonnen? Ze gaan in groepen op onderzoek uit.

Beschrijving

Verdeel de groep in twee. Het eerste groepje (de Shere Khan's) verstoppen Mor op een afgebakend terrein. Het tweede groepje (de Chil's) krijgen een leven (kaartje of muntje of draadje wol etc.). Wanneer Mor is verstopt, gaan de Chil's zoeken, maar moeten ze uitkijken dat ze Shere Khan niet tegenkomen, want als die een Chil tikt moet hij/zij het leven afgeven en bij de leiding een nieuw leven ophalen om weer verder te kunnen zoeken. Is Mor gevonden, dan is de eerste ronde voorbij en vervolgens draaien de rollen om. Wie vindt het snelst Mor of welke groep heeft de mees levens afgepakt?

Vorbereiding: ca. 20 minuten

- Mor printen en lamineren (zie bijlagen).
- Gebied afzetten.

Materiaal

- Mor.
- Lintjes om teams aan te geven.
- Evt. afzetlint om het speelgebied af te zetten.
- Ruim voldoende levens.

Tips en veiligheid

- Spreek van tevoren af hoe goed Mor verstopt mag worden (mag hij begraven worden? Hoe groot deel van Mor moet zichtbaar blijven?).
- Is er geen of weinig begroeid speelveld, maak dan verstopplekken van kleding, tafels, banken, boomstammetjes etc.
- Op het moment dat Mor verstopt wordt, goed opletten dat de andere groep niet kan zien waar Mor verstopt wordt.

2.7.3 SPS3: Gelijk of ongelijk?



Thema-introductie

Mor plaatst de mooiste foto's van zichzelf op Instagram. Soms, als hij op een bijzonder mooie plek is, post hij heel veel foto's van zichzelf met kleine/grotere verschillen. Alleen dan gebeurt het wel eens dat Mor per ongeluk twee keer dezelfde foto achter elkaar gebruikt. En dat vinden zijn volgers minder leuk... Kunnen jullie helpen voorkomen dat Mor twee keer dezelfde foto achter elkaar gebruikt?

Beschrijving:

De welpen worden in 4 groepjes verdeeld. De welpen stellen zich achter een lijn in rijtjes op. Een stukje verderop staat een bel en een speelleider die steeds een afbeelding van Mor laat zien. Als de nieuwste afbeelding overeenkomt met de vorige afbeelding van Mor mogen de voorste welpen van elk rijtje naar voren rennen en op de bel luiden. De welp die als eerste op de bel luidt, krijgt de plaat en

zijn er al meerdere platen getoond dan krijgt hij die ook. Slaat de welp op het verkeerde moment, dan moet zijn team alle al verzamelde platen eerlijk verdelen onder de andere teams.

Vorbereiding: ca. 30 minuten

- Platen printen (zie bijlagen).
- Platen lamineren (optioneel, maar als er wild mee gedaan wordt wel handig als er meerdere rondes gespeeld moeten worden).
- Materiaal verzamelen.

Materiaal

- Platen van Mor.
- Afzetlint.
- Prikbord/magneetbord.
- Grote bel.

Tips en veiligheid

- Dit is een spel waar de kinderen erg fanatiek van kunnen worden. Daarom lopen er niet meer dan vier welpen tegelijkertijd naar de bel.
- Omdat de platen op een afstand getoond worden is het slim om ze liefst op A3 formaat uit te printen.

2.7.4 SPS4: Mang ziet slecht.



Thema-introductie

Alle jungledieren zijn op zoek naar Mor. De een zoekt vanaf de grond, de ander vliegt door de lucht. Mang dus ook. Maar Mang heeft een probleem: hij ziet slecht en kan eigenlijk niet goed helpen. Toch wil Mang meehelpen, samenwerken daar kom je verder mee en Mor is toch een vriend, die moet je helpen. Mang gaat op pad als het begint te schemeren. Als vleermuis zendt hij signalen uit om op die manier Mor op te sporen. Zou het Mang lukken Mor te vinden?

Beschrijving

Alle welpen staan achter een startlijn en luisteren eerst naar de instructies. Er zijn vier geluiden waarbij een actie hoort. Na elk geluid luidt de spelleider vanachter het scherm de bel. Dat betekent stop. Alle welpen moeten dan blijven staan. De ene keer luidt de bel meteen achter het geluid, de andere keer is er een kleine tussenpose. De fluit betekent 1 stap vooruit, een trommel 2 stappen vooruit, een bel is stop of blijven staan en een wekker is drie stappen terug. Degene die de geluiden laat horen staat achter een scherm en kan de welpen niet zien. De geluiden worden in willekeurige volgorde gebruikt.

De tweede spelleider controleert of de welpen de juiste acties uitvoeren. Welke welp is er het eerste bij de Guha grotten waar Mor zich verstopt heeft?

Vorbereiding: ca. 10 minuten

- Materialen verzamelen.
- Twee lijnen neerleggen.

Materiaal

- Start- en finishlijn.
- Scherm.
- Bel.
- Fluit.
- Trommel.

Tips en veiligheid

- Om het uitdagender te maken, kan je welpen allemaal blinddoeken (met groepsdas). Minder donker is een wollen muts over je hoofd aantrekken die over de ogen gaat.

- Je kan het ook in kleinere groepjes spelen met onderweg een aantal hindernissen (krukjes) Loopt een welp daar tegenaan, dan moet de welp terug naar het begin.
- Zorg wel dat de obstakels niet te gevaarlijk zijn.
- Speel je het in kleinere groepjes dan nadat de nieuwe groep 'geblinddoekt' is, de obstakels verplaatsen

Bij het verlaten van dit activiteitengebied krijgen de welpen een pauwenveer mee.

2.8 Talaab Poel (Buitenleven)

Shanti heeft een foto van Mor gemaakt. Ze vindt Mor een mooie vogel. Hij vindt zichzelf ook mooi met zoveel kleuren. Hij krijgt heel veel likes. Dat vindt hij heel leuk. En hij wil dat dat zo blijft. Mor maakt foto's van allerlei dieren in de jungle. Als ze geen felle, vrolijke kleuren hebben, vindt hij dat saai. Dan zorgt hij wel voor kleur. Hij steekt bloemen op de stekels van Ikki. En haalt de bloemen niet van de stekels af. Op die bloemen komen mooie vlinders af met veel kleuren. Maar Ikki is niet blij met al die kleuren. Hij heeft veel liever zijn eigen schutkleur. Want dan valt hij minder op voor roofdieren.



Mor heeft ook bij een sloot gekeken om kleurrijke foto's te maken. Hij zag bloemen in en bij het water. In het water zag hij eenden, maar verder zag hij geen mooie diertjes. Toch zijn er veel leuke waterdierjes om naar te kijken. Shanti en Mowgli werken het hele jaar door regelmatig in hun tuin. In een bepaalde tijd van het jaar zien ze daar rupsen en later vlinders.

2.8.1 BL1: Op zoek naar vlinders



Thema introductie

Mor heeft allerlei bloemen op de stekels van Ikki geprikt en een foto van hem gemaakt. Hij heeft de bloemen er niet meer afgehaald. Ikki kan het niet zelf. Daarom loopt hij rond met de bloemen op zijn stekels. Vlinders komen op de bloemen af. Allerlei soorten vlinders. Zo loopt Ikki door de jungle en komt hij Mowgli en Shanti tegen. Die bekijken de bloemen en vlinders en bevrijden Ikki van de bloemen op zijn stekels. Hoe zouden al die vlinders heten, vragen ze zich af. Terug in Haveli zoeken ze het op.

Beschrijving

Verspreid over het terrein hangen kaartjes met foto's van vlinders. De welpen krijgen een lijst met daarop alle namen van de vlinders, waarvan de plaatjes op bepaald deel van het terrein hangen. Ze krijgen ook een overzicht met namen en foto's van de vlinders. Op het terrein gaan ze op zoek naar de vlinders. Als ze een kaartje hebben gevonden, kijken ze op het overzicht hoe die vlinder heet en turven dat bij de juiste naam op hun lijst. Er hangen meer vlinders van dezelfde soort. Dus worden die vlinders niet één keer geturfd, maar meerdere keren. Zo gaan de welpen de vlinders herkennen en de naam onthouden.

De welpen kunnen individueel op zoek gaan naar de vlinders. Het kan ook per tweetal, drietal of per groepje. Vertel de welpen in welk gedeelte van het terrein de vlinders gezocht moeten worden. Je kunt dit gebied afbakenen met lint. Maak het gebied niet te groot, maar ook niet zo klein, dat de vlinders heel dicht bij elkaar gehangen moeten worden.

Vorbereiding: ca. 2 uur

- Voldoende plaatjes van vlinders printen op stevig papier of karton en eventueel plastificeren (bijlage).
- Gebied waar de vlinders gezocht moeten worden afbakenen. Maak het gebied niet te groot, maar ook niet zo klein, dat de vlinders heel dicht bij elkaar gehangen moeten worden.
- De plaatjes ophangen in een bepaald gebied van het terrein.
- Voldoende overzichten van vlinders met namen en plaatjes printen (bijlage).
- Voldoende lijsten om de vlinders te turven printen (bijlage).

- Zorgen voor voldoende balpennen of potloden en materiaal om de plaatjes op te hangen.

Materiaal

- Overzicht van vlinders met plaatjes en namen (bijlage).
- Plaatjes van vlinders (bijlage).
- Lijst om de vlinders te turven (bijlage).
- Potloden, balpennen.
- Materiaal om de plaatjes op te hangen.
- Materiaal bijvoorbeeld lint om het zoekgebied van de vlinders aan te geven.

Tips en veiligheid

- De welpen kunnen individueel op zoek gaan naar vlinders. Het kan ook per tweetal of drietal of per groepje.
- Het groter het groepje, des te groter de kans, dat iemand van het groepje niets te doen heeft, er maar een beetje bij hangt.

2.8.2 BL2: De ontwikkeling van ei naar vlinder estafette



Thema introductie

Shanti en Mowgli werken het hele jaar door in hun tuin in Haveli. In de tuin staan bloemen, struiken en bomen. Ze hebben ook een moestuin, waar groenten en fruitbomen groeien. In een bepaalde tijd van het jaar zien ze rupsen in de tuin en later vlinders. Hebben die iets met elkaar te maken?

Beschrijving

De leiding bespreekt met de welpen de cyclus van ei tot vlinder. Wat weten de welpen zelf al? De leiding vertelt dat een vlinder eitjes legt, dat de eitjes rupsen worden, dat de rupsen zich verpoppen en een cocon om zich heen maken. Uit de cocon komt een vlinder tevoorschijn (bijlage). Op [deze website](#) vind je een kort filmpje over de metamorfose van ei naar vlinder.

Verdeel de welpen in kleine groepjes. Zet de welpen in rijtjes naast elkaar. De welpen leggen een parcours af van ei naar vlinder. Ze beginnen ergens onder of in een hoekje. Daar komen ze als rups uit hun ei. Als rups kruipen ze tegen een boomstam of plant op (boomstam of plank) op weg naar en langs blaadjes om op te eten. Aan het eind van de boomstam(men)/plank(en) gaan ze verpoppen. Op de grond draaien ze 3 x om hun as. Zo komen ze als vlinder uit hun cocon. Ze pakken een kaartje van een vlinder, 'fladderen' naar een 'struik' en hangen daar hun kaartje in of leggen daar hun kaartje neer. Als de eerste welp klaar is, rent die naar het begin en start de tweede welp.

Vorbereiding: ca. 1 uur

- Parcours uitzetten.
- Voldoende kaartjes van vlinders printen op stevig karton of plastificeren (bijlage bij BL1).
- Overzicht cyclus ei tot vlinder (bijlage) printen.

Materiaal

- Materiaal voor het parcours: planken, boomstam.
- Kaartjes met een plaatje van een vlinder (bijlage).
- Overzicht cyclus ei tot vlinder (bijlage).
- Begin, tussenstadia en einde aangeven.

Tips en veiligheid

- Zorg voor een veilig parcours. Let op splinters, kuilen e.d.
- Probeer Nederlandse vlinders te gebruiken zodat de welpen ze herkennen.

2.8.3 BL3: Schutkleuren, felle kleuren



Thema-introductie

Mor is een pauw, een vogel met veel kleuren. Hij vindt kleuren leuk. Dat wil hij ook op een foto zien. Daarom heeft hij bloemen gestoken op de stekels van Ikki en heeft hij de Raadsrots van Akela roze geverfd. Hij heeft ook de vacht van Akela beschilderd. Want zonder kleuren vindt hij Ikki, de Raadsrots en Akela saai. Ikki en Akela zijn daar niet blij mee. Nu valt Ikki heel erg op in het bos en dat wil hij helemaal niet. Hij wil zijn eigen schutkleur, waardoor hij niet opvalt. Niet opvallen is voor hem veiliger. Dan kan een roofdier hem niet zo makkelijk vinden. Wolven zoals Akela hebben ook een schutkleur. Zo vallen ze niet op als ze op jacht gaan naar een dier om te vangen en op te eten. Andere dieren willen juist wel opvallen: om elkaar te herkennen in een groot gebied, om op te vallen voor de vrouwtjesdieren. Of om te waarschuwen: eet me niet op, want ik ben giftig.

Beschrijving

Op tafel liggen plaatjes van dieren met schutkleuren en felle kleuren. Bespreek met de welpen waarom sommige dieren schutkleuren hebben en andere dieren felle kleuren. Kennen ze dieren met schutkleuren en dieren met felle kleuren? Misschien hebben ze zelf huisdieren? Hebben die een schutkleur of een felle kleur? Als ze hun huisdier moeten zoeken, is die dan makkelijk te vinden, als die zich verstopt heeft?

Dit spel kan verder buiten gespeeld worden in een park of bos. Sommige welpen zijn dieren met schutkleuren. Ze dragen kleden (grote lappen, dekens of kleding) in schutkleuren. Ze verstoppen zich in een afgebakend stuk van het bos of het park bijvoorbeeld achter een boom of struik. Door hun schutkleur zullen ze niet makkelijk opvallen. De andere welpen zijn dieren met felle kleuren; ze dragen felle kleuren. Ze gaan de verstopte dieren zoeken. De verstopte dieren zullen ontdekken dat de andere verstopte dieren niet opvallen en de dieren met felle kleuren wel. De dieren met felle kleuren zullen ontdekken dat ze goed te zien zijn en dat ze de dieren met een schutkleur niet (goed) kunnen vinden.

Vorbereiding: ca. 1 uur

- Kleden in schutkleuren en felle kleuren verzamelen.
- Een gebied afbakenen door afzetlint o.i.d.
- Plaatjes van de bijlagen printen.

Materiaal

- Kleden, bijvoorbeeld grote lappen, dekens of kleding in schutkleuren en in felle kleuren. Het kan ook kleding van de welpen zelf zijn.
- Linten om de grenzen van het gebied aan te geven.
- Plaatjes van dieren met schutkleuren en van dieren met felle kleuren (zie bijlagen).

Tips en veiligheid

- De verstopte welpen zijn natuurlijk heel stil en verstoppen zich zo dat ze niet opvallen. Als het te moeilijk wordt of te lang duurt voordat ze gevonden worden, kunnen ze zachtjes geluid maken.
- Als er tijd is, laat de welpen dan van rol wisselen. Zo kan elke welp ervaren wat het effect van een schutkleur en een felle kleur is.

2.8.4 BL4: waterdieren in de sloot



Thema-introductie

Mor heeft voor het maken van foto's ook gekeken bij de sloot. Hij vond er wel bloemen en planten, zoals een gele plomp en een waterlelie. En hij zag er ook eenden. Sommige eenden vond hij mooi, omdat ze veel kleuren hebben. Hij keek ook in het water, maar daar zag hij geen mooie dieren. Hij vond het saai. Toch leven er heel veel diertjes in een sloot, die heel leuk zijn om naar te kijken.

Beschrijving

In een grote bak of emmer zwemmen waterdiertjes. De welpen bekijken ze en zoeken op hoe ze heten. Bijvoorbeeld op een opzoekkaart van het IVN.

De leiding kan zelf van te voren de waterdiertjes uit een sloot halen. Vul een doorzichtige bak of witte emmer met helder slootwater. Haal een schepnet met kleine acht-bewegingen door het water. Niet te diep, want dan vis je alleen maar bagger. De meeste waterdiertjes leven tussen de planten aan de kant. Keer het schepnetje om in de bak met helder slootwater.

Natuurlijk worden de waterdiertjes na het spel teruggezet in de sloot door de bak of emmer voorzichtig in de sloot te legen.

Vorbereiding: ca. 1 uur

- Doorzichtige bak of witte emmer vullen met helder slootwater.
- [Opzoekkaart van het IVN](#) downloaden en printen. Daar vind je ook informatie over de waterdiertjes.
- Waterdiertjes met een schepnet uit een sloot halen en in een bak of emmer doen.

Materiaal

- Schepnet.
- Doorzichtige bak of witte emmer.
- Helder slootwater.
- [Waterdiertjes opzoekkaart van het IVN](#).

Tips en veiligheid

- Laat de bak of emmer met waterdiertjes niet de hele dag op een heel warme plek staan.
- De welpen kunnen ook zelf de waterdiertjes uit de sloot halen met het schepnet. Let er op dat de welpen niet in de sloot vallen. En dat ze diervriendelijk met de diertjes omgaan. Na het spel worden de waterdiertjes weer in de sloot teruggezet door de bak of emmer voorzichtig in de sloot te legen.
- Ook als je als leiding zelf de waterdiertjes uit de sloot haalt, doe dat dan bij een niet steil stuk.
- De welpen kunnen de waterdiertjes beter zien door een onderwaterkijker. Hoe je die maakt, zie je op [deze website](#).

Bij het verlaten van dit activiteitengebied krijgen de welpen een pauwenveer mee.

3 Het grote regiospel

3.1 Handelsspel

Alle aanwezige jeugdleden worden verdeeld in kleinere groepjes. Deze kleinere groepjes beheren hun eigen YouTubekanaal. De bedoeling is dat zij zoveel mogelijk geld en volgers binnen harken. Dit kunnen ze via allerlei verschillende manieren doen, maar centraal binnen dit spel staat het maken van filmpjes. Dit kan zowel door middel van echte video's of via theoretisch opgezette video's (via een sjabloon).

Elke keer als een kanaal een video gaat maken, kunnen ze bij een centrale post de benodigde apparatuur of sjabloon halen hiervoor. Ze kunnen dan op een andere plek bedenken wat hun filmpje moet gaan zijn: is het een prank, een slice-of-live, zijn het reviewers, etc.? Vervolgens nadat het filmpje klaar is, kunnen ze terugkeren naar de centrale post om hun video te 'uploaden'. Als een video is geüpload krijgt het kanaal een aantal extra volgers en geld.

Naast een gewone video te uploaden, kan er ook op andere manieren geld verdiend worden:

- Er kunnen extra advertenties ingezet worden, waardoor er extra geld komt. Maar volgers vinden advertenties ook heel irritant, dus dit gaat wel ten koste van enkele van de nieuw aangewonnen volgers.
- De kanalen kunnen merchandise maken en dit verkopen. Het maken kost natuurlijk wel geld, maar een gedeelte van je volgers kopen ze dan ook wel! Zorg dus dat je niet te veel produceert, want dan verlies je alleen maar geld.
- Als je je materiaal krijgt bij de centrale post kan je ook een advertentiedeal aangeboden krijgen. Zo kan een bedrijf een YouTuber betalen om een goede recensie te maken voor een bepaald product. Is dit dan nog wel betrouwbaar? Je volgers kunnen hier ook op reageren!

Met dit geld kan je verschillende dingen doen:

- Je kan betere camera/studiogear kopen. Hoe beter en uitgebreider je set-up, hoe betere kwaliteit je video's zijn, dus hoe meer volgers je krijgt!
- Je kan andere kanalen betalen om een shout-out te maken voor jouw kanaal: een paar van de volgers van dat kanaal gaan jou dan ook volgen!
- Je kan reclame kopen op internet: als je bijvoorbeeld een leuke video maakt, kan je een website betalen om die op die site te plaatsen om zo ook hun groepen te bereiken.

Natuurlijk is dit de basis van het spel, en kan je zo ver losgaan als je wil in de uitvoering. Kijk voornamelijk naar de bijlagen voor de uitwerking en meer tips.

3.2 Kleuren roven

Benodigdheden:

- 6 kleuren kaartjes van 3x4 centimeter (blauw, groen, geel, oranje, rood en paars).
- 1,5 keer het aantal kinderen aan witte kaartjes.
- 6 afwasteiltjes (met duidelijk kleurkenmerk).
- 6 touwen om een cirkel (veilige zone) rond de afwasteiltjes te maken.

Verdeel de kinderen in 6 groepen, iedere groep met 1 leiding. Iedere groep heeft een eigen kleur afwasteil in een cirkel van touw aan de buitenzijde van een rond speelveld staan. Nu is het de bedoeling dat de kinderen een regenboog gaan verzamelen. Dit doen ze door 1 kaartje uit een teil van een andere kleur te pakken en dit terug te brengen naar de eigen cirkel, waar de leiding het aanpakt. In het midden van het speelveld loopt leiding rond die de kinderen proberen te tikken, lukt dit dan ruilen ze van kaartje: eerst de witte en als deze op zijn verder met de kleuren die ze in handen hebben. De cirkel van touw om de teil is een veilige zone waar ze niet getikt mogen worden.

Na 15 tot 20 minuten fluit je af en gaan alle kinderen naar het eigen groepje om te zien hoeveel regenbogen ze bij elkaar verzameld hebben (het kaartje wat ze vast hebben mag mee naar hun eigen kleur). De witte kaartjes doen nu niet mee. Als we de uitslag weten, dan kan je vertellen dat wit eigenlijk alle kleuren samen zijn en dus eigenlijk een joker is, hoeveel regenbogen kunnen ze nu maken? Let op: er mag maar 1 witte per regenboog gebruikt worden.

Dit is een groot chaospel. Jonge kinderen kunnen dichtbij blijven terwijl de oudste naar de overkant gaan. Je kan er ook voor kiezen om een aantal bewakers in de cirkel te zetten die de teil bewaken, door de kinderen de tikken voordat ze de cirkel uit zijn en het geroofde kaartje terug moeten geven.

4.5 Spelverloop

De kinderen zijn aanwezig, de groepjes zijn gemaakt en iedereen is klaar voor het spel. Hoe zorg je ervoor dat iedereen genoeg te doen heeft en de hele tijd bezig is? Het is het handigst om te kiezen voor één bepaald systeem waarin de activiteiten op de velden gespeeld worden. Hieronder worden drie opties gegeven voor hoe je dit kunt aanpakken.

4.5.1 Optie 1: Skill-drive systeem

Eén van de mogelijkheden voor het indelen van de activiteiten per groep is een skill-drive systeem, ook wel vrijblijvend-bord-roulatiesysteem genoemd. Je hebt hiervoor één of twee activiteiten meer nodig per veld dan dat je normaal zou inplannen qua aantal kinderen.

Het hele speelterrein is overzichtelijk onderverdeeld in een grote verzamelplek en acht speelvelden. Groepjes kiezen halen zelf bordjes met nummers/afbeeldingen van één grote wand/waslijn op de verzamelplek of een aparte wand/waslijn per speelveld. De bordjes staan voor een bepaalde activiteit. Kleed elke post goed herkenbaar aan. Als het groepje klaar is met de activiteit, hangt het groepje het bordje terug en pakt een nieuwe, of het groepje gaat naar een nieuw speelveld om daar een bordje te pakken.

Voordelen:

- De welpen (met invloed van leiding) hebben in dit systeem zelf een keus. Ze kunnen hierdoor zelf bepalen of ze een rustig of druk spel kiezen;
- Je kunt in één veld activiteiten met een verschillende duur neerzetten;
- Er hoeft geen roulatietijd in de gaten gehouden worden, alleen de roulatie tussen de velden.

Nadelen:

- Er wordt een hoge zelfstandigheid van leiding/groepen verwacht: zij moeten zelf initiatief tonen om activiteiten uit te kiezen en eventueel de tijd in de gaten te houden;
- De kans bestaat dat niet alle welpen alle (populaire) activiteiten kunnen doen of soms moeten wachten, omdat er alleen activiteiten beschikbaar zijn die zij al gedaan hebben;
- Als je meerdere activiteiten hebt per activiteitsgebied, bestaat de kans dat er weinig gevarieerd wordt tussen de verschillende activiteitsgebieden.

4.5.2 Optie 2: Rouleren

Een andere mogelijkheid is om de welpen in groepjes te laten rouleren tussen alle activiteiten. Het moment van wisselen wordt aangegeven met een signaal. Het hele speelterrein is overzichtelijk onderverdeeld in een grote verzamelplek en een aantal speelvelden. Je kan in dit geval tussen acht speelvelden (activiteitsgebieden) laten rouleren, of per speelveld acht groepjes laten rouleren tussen acht activiteiten (één uit ieder activiteitsgebied). Kleed elke post goed herkenbaar aan. Bepaal hoe lang er per post gespeeld wordt. Dit is afhankelijk van hoe lang de Jungledag duurt, maar ook van de hoeveelheid tijd die de andere onderdelen van de dag innemen. Denk hierbij aan de opening, pauze, sluiting en vertrek. Het advies is om groepen ongeveer vijftien minuten per post te geven.

Voordelen:

- Er is overzicht welk groepje wanneer aan de beurt is bij welk spel;
- Ieder groepje krijgt de kans om alle activiteiten te doen.

Nadelen:

- Iemand moet de roulatietijd in de gaten houden en op tijd een signaal geven dat overal te horen is;
- Er moeten activiteiten worden gekozen die allemaal even lang duren en gestopt worden bij het roulatiesignaal, ook wanneer een groepje een activiteit al lang heeft afgerond of zat is, of juist nog niet klaar is met spelen.

4.5.3 Optie 3: Speurtocht

De Jungledag kan ook in speurtochtvorm worden georganiseerd. De (groepjes) welpen volgen verschillende sporen van pootafdrukken als speurtekens en/of krijgen een soort schatkaart (plattegrond) met daarop afbeeldingen van de activiteiten(gebieden) (de posten), diersporen en duidelijke herkenningspunten (de verzamelplaats, winkels, opvallende bomen, etc.). Daarnaast krijgt ieder groepje een lijstje met pootafdrukken en/of plaatjes van junglegebieden die ze op volgorde moeten "volgen"/zoeken.

Tips:

- In plaats van speurtekens en/of een schatkaart, kun je ook (gedeeltelijk) een soort vossenjacht houden, waarbij de welpen op volgorde de verschillende junglefiguren moeten vinden die ieder een post bemannen;
- Het is in dit geval natuurlijk niet zo handig om welpen volledig zelfstandig te laten lopen. Zorg voor een begeleider per groepje of op zijn minst met regelmaat een medewerker (als themafiguur) langs de route en op bijvoorbeeld oversteekplaatsen. Als je niet voldoende mensen hebt, vraag dan bijvoorbeeld explorers die het leuk vinden om dit voor hun jaarbadge te doen;
- Spreek van tevoren goed het tijdschema door. Zorg als het even kan dat je leiding op de posten hebt staan die de tijd goed in de gaten kunnen houden, of leg bij elke post een portofoon om het roulatiesignaal door te geven;
- Probeer de posten allemaal even lang te maken, of compenseer eventueel met een langer/korter stukje van de speurtocht;
- Het kan leuk zijn om een aantal activiteiten te kiezen waar ook buitenstaanders eenvoudig bij aan kunnen sluiten.

4.6 Tijdschema

Om de Jungledag tot een succes te maken, is het belangrijk rekening te houden met de spanningsboog van de kinderen en ervoor te zorgen dat de welpen vertrekken op het hoogtepunt. Een Jungledag duurt toch al gauw bijna drie uur: opening (10 minuten), uitleg spel (10 minuten), activiteiten (8 x 15 minuten = 120 minuten) en de afsluiting (20 minuten). Inclusief de aankomst en het vertrek van de deelnemers, beide ongeveer een klein half uur, betekent dit dat de hele Jungledag voor de organisatoren en medewerkers ongeveer vier uur duurt. Dit is dan exclusief de opbouw en afbraak. Hieronder zie je een voorbeeld van een tijdschema voor een Jungledag. Natuurlijk kun je dit tijdsschema aanpassen, verkorten of verlengen naar eigen behoefte en inzicht. In het schema hebben we geen pauze ingedeeld. Dit is iets dat je als organisatie zal moeten bedenken wanneer en hoe je dit wilt: is er een limonadepost of heeft iedereen tegelijkertijd pauze? En wie zorgt voor drinken en snacks? Nemen de kinderen zelf drinken mee of verzorgt de organisatie dit?

<i>Tijd</i>	<i>Activiteit</i>
11.00 uur	Vorbereiding/opbouw
13.30 uur	Aankomst bevers
14.00 uur	Opening
14.10 uur	Uitleg Jungledag
14.20 uur	Start activiteiten
16.20 uur	Verzamelen voor de sluiting
16.30 uur	Sluiting en uitdelen herinneringsbadge
16.50 uur	Vertrek welpen

5 Maak je regio-activiteit Toekomstproof

Hoe kan je met je regio-activiteit een goede Toekomstproof (voorbeeld)activiteit organiseren voor de deelnemende groepen? Hoe sluit je aan bij de visie van Scouting Nederland? Door gebruik te maken van het spelboekje!

Het spelboekje bestaat uit een infographic en een zakboekje. De infographic geeft in één oogopslag weer wat je allemaal kan doen om je grote activiteiten Toekomstproof te maken. Het zakboekje geeft je volgens handvatten. In dit zakboekje staat bij elk aspect van een Toekomstproof activiteit een checklist met tips die je verder kunnen helpen om met elkaar een goede uitdagende activiteit te organiseren.

De infographic en het zakboekje zijn te vinden op [de website van Scouting Nederland](#).

Citaat van een regio-organisator: "Leuk dit spelboekje, zo zie je in één oogopslag waar je allemaal aan kan denken bij het organiseren van de Jungeldag!"

6 Laat je zien

Het is belangrijk dat ook de buitenwereld ziet wat er bij Scouting allemaal gebeurt. Een goede manier om jezelf meer zichtbaar te maken, is het uitnodigen van invloedrijke personen of de regionale pers.

6.1 Invloedrijke personen

Het is voor alle groepen en regio's belangrijk dat ze (lokale) invloedrijke personen aan zich weten te binden. Persoonlijk contact is daarvoor de meest geschikte vorm. Uit ervaring blijkt dat een Bever-Doe-Dag zich uitermate goed leent om mensen kennis te laten maken met Scouting. Het geeft relatief weinig extra werk en het kan de groepen in je regio heel veel opleveren. Zorg voor één contactpersoon die de burgemeester, wethouders en andere relaties opvangt en die hen tijdens de regioactiviteit in contact brengt met enthousiaste jeugdleden, leidinggevenden en de organisatie. Op die manier krijgen zij uit eigen ervaring zicht op wat Scouting te bieden heeft. Je kunt die contacten benutten om aandacht te vragen voor de thema's die in jouw regio leven.

Checklist voor het uitnodigen:

- Bespreek in je regio of je invloedrijke personen wilt uitnodigen;
- Maak een lijst van uit te nodigen personen;
- Werk een opzet voor het werkbezoek uit, waarin je het programma opneemt;
- Bespreek dit met de groepsbesturen;
- Spreek af wie de gasten uitnodigt en hoe dat gebeurt;
- Bevestig schriftelijk de tijd en de locatie, geef de gegevens van de contactpersoon door;
- Zorg voor iets te eten en te drinken tijdens de ontvangst;
- Overleg of je in een persbericht aandacht mag vragen voor dit bezoek;
- Vraag mensen die het verhaal over Scouting goed kunnen vertellen de gasten op de dag zelf te begeleiden. Laat dit bij voorkeur doen door enkele oudere jeugdleden, bijvoorbeeld explorers of roverscouts;
- Bespreek in de loop van het werkbezoek welke indruk de gasten hebben en of zij behoefte hebben om het contact een vervolg te geven;
- Bedank de gasten na afloop voor hun aanwezigheid;
- Houd je aan de gemaakte afspraken;
- Onderhoud het contact en herhaal het als je daar kansen voor ziet.

6.2 Pers

Naast het uitnodigen van invloedrijke personen, is de Bever-Doe-Dag ook een evenement waar je (lokale en regionale) pers bij kunt uitnodigen. Schrijf een vooraankondiging naar verschillende redacties waarin je hen uitnodigt. Wijs eventueel zelf een goede schrijver en fotograaf aan die (achteraf) een kant-en-klaar artikel met foto opsturen naar de pers. Wanneer de pers ingaat op je uitnodiging en zelf een verslaggever met fotograaf stuurt, is het belangrijk dat iemand in het team (bijvoorbeeld een explorer of roverscout in de rol van mediascout) klaar staat om deze mensen te ontvangen en uitleg te geven over de dag. Hierdoor voorkom je dat er verkeerde informatie naar buiten wordt gebracht. Je kunt een verslaggever altijd vragen of je het artikel eerst mag lezen, voordat het gepubliceerd wordt. Let wel, journalisten zijn niet verplicht om het je eerst te laten lezen.

Tip: op www.scouting.nl staat veel informatie over het schrijven van persberichten. Er staat ook een invulpersbericht dat je als regio zelf verder kunt invullen. De contactpersoon communicatie van je regio kan hier uiteraard ook bij helpen.

7 Tips om groepen te betrekken

De ene regio heeft meer moeite om alle groepen te betrekken bij het regiospel dan de andere regio. Daarom vind je hieronder een aantal tips om ervoor te zorgen dat er meer groepen naar je regiospel komen.

7.1 Tips

- Geef tijdens een regionaal thematische introductie op de Jungledag.
- Nodig de groepen uit voor een bijeenkomst waarop je de Jungledag met elkaar gaat voorbereiden. Op www.scouting.nl vind je een voorbeeldbrief die je hiervoor kunt gebruiken. Je kunt ook een uitnodiging maken die groepen kunnen gebruiken naar hun welpen toe (zie op scouting.nl onder Scoutingspel – Voor alle speltakken – Ondersteuning – Voor de regio – Regioactiviteiten – Jungledag).
- Persoonlijk contact geeft altijd meer waarde, bekijk daarom de mogelijkheid om de groepen langs te gaan en persoonlijk het programma en het thema toe te lichten.
- Je kunt vanuit Scouts Online alle welpen en welpenleiding een kaart sturen waarmee je ze persoonlijk op de hoogte brengt van de Jungledag en het thema. Op deze wijze bereik je de juiste sfeer en zullen leidinggevenden en welpen enthousiast zijn om deel te nemen aan deze dag. Het is wel handig om deze actie vooraf met de groepen te bespreken.

Je kunt groepen de tip geven om als voorbereiding op de Jungledag alvast een aantal activiteiten met het thema 'De wereld rond in tig kleuren!' te doen. Deze activiteiten kunnen groepen zelf bedenken, maar je kunt ze natuurlijk ook wijzen op de activiteitenbank (activiteitenbank.scouting.nl), waar verschillende activiteiten staan. Ook kunnen groepen hier hun eigen activiteiten uploaden.

7.2 Ga eens op bezoek

Een goede manier om je groepen te binden aan jou / jouw regio is door gewoon eens langs te gaan bij alle groepen. Dit bezoekje kan meerdere redenen hebben, maar de achterliggende reden is altijd om meer kennis te verschaffen aan hun kaderleden en informatie in te winnen waarom bijvoorbeeld een groep wel/niet mee doet. Zorg wel dat je van tevoren goed gecommuniceerd hebt aan de kaderleden wanneer en hoe laat je komt en wat je doel is. Zo kunnen zij zich hier ook op voorbereiden.

Het leukste is natuurlijk als je met je gehele regio-organisatoren team alle groepen van je regio in één dag aandoet, in zoverre dat dat kan uiteraard. Je creëert dan ook een soort van hype / buzz onder je groepen. Je kan onder het mom van een gesprekje aangaan naar een groep toe gaan, maar dan is de kans groot dat kaderleden niet geheel coöperatief zijn. Wat bijvoorbeeld een goed idee is, is door ze een cadeautje namens je regio te brengen en dat te gebruiken als aanknopingspunt om het gesprek aan te gaan.

Uiteraard kan je ook langsgaan als uitnodiging voor een activiteit die er aan zit te komen, om door te geven dat ze zich kunnen gaan opgeven en/of interesse te wekken

7.3 Betrek ze bij de organisatie

Jij, als regio-organisator, hoeft natuurlijk niet alles te doen. Een regioactiviteit is niet alleen voor de groepen, maar mag ook best door de groepen zijn. Je kan bijvoorbeeld bij regionale overleggen een oproep doen om te vragen wie er bij wil helpen en wie ook niet (en de reden waarom, misschien kan je dat naar iets positiefs omdraaien).

Ook kan het een idee zijn om spelregels op te stellen, uiteraard als iedereen daar akkoord mee is: je kan bijvoorbeeld als regel opstellen dat een groep 1x per 1 of 2 seizoenen een activiteit meehelpt te organiseren (of een klein deel daarvan), om daarmee het recht te krijgen om ook mee te doen met de andere activiteiten. Uiteraard hoeft je hier niet al te streng aan vast te houden, maar is het wel een kapstok waar je mee naar de niet coöperatieve groepen kan gaan, om hen duidelijk te maken dat er ook wel wat terug gedaan mag worden en het niet altijd uit een zelfde groep mensen hoeft te komen.

7.4 Een gastopkomst

Natuurlijk is het het aller makkelijkste voor kaderleden om een opkomst te draaien waar ze zelf niets voor hebben hoeven te doen, behalve op te dagen. Daarom kan het ook een idee zijn om een opkomst voor hen te maken. Nu hoeft je dit niet per se zelf te draaien, maar je kan op die manier genoeg spelkwaliteit in je opkomst verwerken en daaromheen informatie geven over de regio aan de

jeugdleden en kaderleden, uiteraard op een leuke speelse manier. Heb je bijvoorbeeld al wel eens gedacht aan een handelsspel waarbij je een regioactiviteit op poten moet zetten? Of op een ren-je-rot manier vragen over jouw regio en activiteiten te verwerken?

Zorg dat je uiteraard de hele opkomst kant en klaar aan hen kan aanleveren. Denk hierbij aan de uitwerking, de boodschap die overgebracht moet worden, alle spelregels, etc. Als je niet zelf de opkomst organiseert, dan moeten zij alleen de opkomst uit een kist moeten pakken en moet alles duidelijk zijn. Natuurlijk is het ook leuk dat, als je een toffe opkomst hiervoor bedacht hebt, je deze deelt met andere regio-organisatoren, door op gedeelde Facebookgroepen te plaatsen en/of op de activiteitenbank.

Ook is het leuk om een opkomst te organiseren welke volledig in thema staat van jouw activiteit. Hiermee kan je het thema al introduceren, interesse wekken, en mensen klaar maken voor de activiteit. Het is het leukste als zo'n opkomst de opkomst voor de activiteit is.

7.5 Duidelijk en voldoende informeren

Het klinkt natuurlijk best simpel, maar vaak gaat het mis binnen communicatie. Zorg daarom dat je duidelijk met groepen communiceert over je activiteit. Zorg dat ze weten: wanneer je activiteit is, wat het inhoudt, wat er van hen concreet wordt verwacht, wat er gedaan wordt op de activiteit en wat de deadlines zijn.

Zorg ook dat je snel reageert op alle communicatie welke van de groepen naar jou komt. Vraag bijvoorbeeld gelijk bij een afmelding waarom een groep niet meedoet. Is er een manier om de drempel te verlagen, of is er een achterliggende uitdaging? Daarnaast is het uiteraard ook fijn dat als kaderleden vragen hebben aan jullie, dat deze snel worden beantwoord. Een snelle reactie doet vaak ook het idee geven dat jullie er altijd snel bovenop zitten, wat de bereidheid van de groepen vaak ten goede komt.

7.6 Hype / buzz creëren met PR

Natuurlijk is het leuk als de jeugdleden enthousiast worden. Maak hierom promotiemateriaal, bijvoorbeeld posters welke op clubgebouwen zelf gehangen kunnen worden, en maak veel posts op sociale media, waarbij je de groepen kan vragen dit te delen.

Hoe meer spanning en sensatie er omheen hangt, hoe beter natuurlijk. Je kan ook een week van tevoren langskomen om het thema op een leuke en ludieke wijze te introduceren, of de grondslag te leggen aan je activiteit bij de jeugdleden, want voor hen doe je het uiteraard ook. Als je op de blijvende herinnering stuurt bij de jeugdleden, praten zij hier nog langer over, ook in volgende jaren, waardoor nieuwe jeugdleden ook enthousiast worden.

7.7 Voorbereidende opkomst in thema passend bij de map

Een goede voorbereiding op de Jungledag en het thema is een inleidend verhaal, dat aansluit op het themaverhaal. Dit verhaal kan de leiding gebruiken om de welpen alvast een beetje te laten inleven in het thema of je kunt het gebruiken om een podcast van te maken. Aansluitend op het verhaal kunnen alvast wat activiteiten worden gedaan die weer aansluiten op het inleidende verhaal.

Natuurlijk kun je dit verhaal ook verwerken in je uitnodiging naar de welpen, stop er dan gelijk één of twee voorbeeldactiviteiten bij.

7.7.1 Het verhaal

Een smartphone, iedereen heeft er één en Shanti wil er ook één. Haar buurjongen had er al lang eentje en op school had ook allang iedereen zo'n ding. Shanti kan er sip van worden dat ze de enige is die er geen een in haar bezit had. Ze voelt zich een buitenbeentje. Overal waar ze kijkt lijkt er wel iemand met zo'n apparaat rond te lopen en zij kan niet mee doen.

Haar ouders hadden gezegd dat het onzin was voor een kind in dit dorp om een telefoon te hebben. Je kon immers toch gewoon naar iemand toe lopen als je met die persoon wilde spreken? Echt belangrijke zaken had Shanti nog niet gehad, dus daar was het ook niet voor nodig. Maar, misschien om op de klok te kijken? had Shanti geprobeerd, maar ook daar waren oplossingen voor te bedenken volgens haar ouders. Ze werd er een beetje boos van. Ze wilde helemaal geen oplossing voor de tijd! Ze wilde erbij horen! Ze probeerde nog duizend en een smoesjes, maar haar ouders hielden voet bij stuk.

Tot op een dag haar vader een nieuwe telefoon kreeg van zijn werk. Shanti mocht met de oude spelen, ze kon er dan niet mee bellen maar wel mee op Instagram en YouTube. Zo hoorde ze er toch een beetje bij!

Natuurlijk ging ze meteen aan de slag. Ze maakte wat berichtjes die ze op het internet zette en een paar mensen vonden het leuk wat ze maakte. Shanti deed hard haar best om iets moois te maken, dus wilde ze dat ook aan zoveel mogelijk mensen laten zien, want als meer mensen het zagen zouden meer mensen het leuk vinden. Misschien werd ze dan wel beroemd!

Het viel Shanti op dat mensen onder andere dingen leuk vonden met kleuren en dieren. Hoe kon ze dat toch in haar berichtjes verwerken? Na even nadenken besloot ze een bekende vriend van haar erbij te halen. Het meest kleurrijke dier uit de jungle, dat daarnaast ook nog eens gek was op aandacht. Als ze Mor liet zien hoe dit werkte kon het niet meer mis gaan... Toch?

7.7.2 Voorbeeld voorbereidingsactiviteiten

- Vraag de welpenhordes/nesten hun eigen kleurrijke vlag of mascotte te maken. Stel de vlaggen/mascottes ten toon op de plek waar de Jungledag wordt geopend. Natuurlijk kunnen de welpen (samen met één of twee themafiguren) een leuke selfie bij hun mascotte maken. Leuk als herinnering!
- Verwerk het voorbereidende verhaal in een lied (maak hierbij gebruik van een al bekend kampvuurlied of een lied dat bij de meeste welpen wel bekend is).
- Oefen met het maken van selfies met een mobiel, tablet of fototoestel.

7.8 Regio-organisator

Als regio-organisator draag je bij aan de kwaliteit van het activiteitenteam, de kwaliteit van de regioactiviteiten en daarmee ook aan de ontwikkeling van bevers, welpen, scouts, explorers of roverscouts. Naast het feit dat je als regio-organisator actief bent, kun je ook werken aan je eigen kwalificatie. Scouting Academy biedt bijvoorbeeld een leuke landelijke training voor organisatoren in de regio. Een mooie kans voor jou (en je team) om te ontdekken hoe jij de regioactiviteiten voor de jeugdleden van jouw regio nog leuker en uitdagender kan maken. Kijk voor meer informatie op de [website van Scouting Nederland](https://www.scoutingacademy.nl) of stuur een mail naar scoutingacademy@scouting.nl.

8 De regioactiviteiten van Scouting Nederland

Jaarlijks komen in diverse regio's jeugdleden van Scouting Nederland samen om leuke activiteiten te ondernemen. Zo ervaren ze de diversiteit en uitgestrektheid van Scouting. In elke regio worden deze regioactiviteiten op eigen wijze gespeeld en georganiseerd, passend bij de eigenschappen van de regio, de deelnemende groepen en de jeugdleden. Organisatoren van de grotere regioactiviteiten worden hierin ondersteund door de jaarlijks landelijk uitgebrachte spelbrochures. In dit document vind je meer informatie over de landelijke speldraad, de activiteiten en de doorlopende leerlijn in de regioactiviteiten van Scouting Nederland.

8.1 Het jaarlijkse spelthema

Ieder seizoen wordt er in samenwerking tussen Landelijk team Spel en vertegenwoordigers van de landelijke ledenactiviteiten een nieuw spelthema gekozen. Dit landelijk spelthema biedt alle grote activiteiten van Scouting Nederland een gemeenschappelijke rode draad en inhoudelijke doelstelling, met speciale aandacht voor bepaalde aspecten van het Scoutingprogramma. Zo worden niet alleen de grote activiteiten meer met elkaar verbonden, maar krijgen organisatoren ook handvatten aangereikt om de landelijke spelvisie en -methode tijdens hun activiteit toe te passen en uit te dragen. Het spelthema voor dit seizoen (2021/2022) is 'De wereld rond in tig kleuren!' waarbij jeugdleden en leiding, door middel van thematisch spelen, worden geprikkeld om hun horizon te verbreden.

8.2 De spelbrochures

De landelijke werkgroep regiospelen brengt jaarlijks een nieuwe spelbrochure uit voor iedere speltak. Deze brochures dienen als bron van inspiratie en praktische informatie voor het organiseren van een regioactiviteit en sluiten uiteraard nauw aan op de spelvisie en -methode. Zo wordt iedere speltak op zijn eigen niveau uitgedaagd binnen de verschillende activiteitsgebieden. De doorlopende leerlijn die centraal staat in het Scoutingprogramma is goed zichtbaar in onderstaand overzicht van regioactiviteiten die door de landelijke werkgroep regiospelen worden ondersteund.

8.2.1 Bevers: Bever-Doe-Dag

Bevers ervaren op de Bever-Doe-Dag voor het eerst dat er naast hun eigen kolonie nog veel meer kinderen bever zijn en dat Scouting niet ophoudt bij de deur van het clubhuis. Dit is voor bevers al best wel spannend. De Bever-Doe-Dag vindt daarom altijd plaats in het dorp Hotsjietonia, het fantasiedorp waarin de bevers ook tijdens hun reguliere opkomsten spelen. In deze 'vertrouwde' omgeving ondernemen de bevers uitdagende activiteiten in kleine, overzichtelijke groepjes onder begeleiding van een ervaren beverleiding. Bij sommige activiteiten krijgen bevers de kans om te zien wat de groepjes voor hen hebben gedaan. Zo ervaren ze verschillen en overeenkomsten tussen hen en andere bevers. De speldraad krijgt vorm in voorbeeldactiviteiten en in een fantasieprikkelend themaverhaal, meestal uitgedrukt in theater. De bevers beleven een 'avontuur' waarin zij als helden samen met de bewoners van Hotsjietonia een probleem oplossen. Dit 'avontuur' in de herkenbare setting van het dorp Hotsjietonia biedt een kader binnen het voor bevers anders nog erg grote, onoverzichtelijke geheel.

8.2.2 Welpen: Jungledag

Tijdens de Jungledag gaan welpen met hun regiogenoten gezamenlijk de 'strijd' aan tegen een vijand of een dreigende ramp. Waar bevers via het themaverhaal nog individueel iemand 'helpen', geeft het deze 'strijd' de welpen een opzwepend, gemeenschappelijk doel. Ieder nest draagt hieraan bij door uitdagende, op de speldraad gebaseerde activiteiten te ondernemen in de voor hen vertrouwde jungle. Dankzij een duidelijk roulatiesysteem en de herkenbaarheid van de junglegebieden, kunnen welpen met hun nest zelfstandig de activiteiten langsaan. Groepsleiding is aanwezig om de welpen te begeleiden bij aankomst, pauzes en vertrek. Tijdens de spelmomenten weten de welpen zo nodig de eigen leiding te vinden als vertrouwd aanspreekpunt, die vaak als spelleider bij een activiteit staat. Bij jeugdleden in de welpenleeftijd ontstaat langzaam het competitiegevoel. Waar de bevers gewoon 'leuke dingen' doen, worden de welpen daarom in een aantal activiteiten extra uitgedaagd om individueel of als nest te 'presteren'. Soms nemen twee nesten het tegen elkaar op. Samenwerken naar een gemeenschappelijk doel staat centraal tijdens de Jungledag. Door echter ook resultaten zichtbaar te maken binnen de losse activiteiten, worden welpen extra gemotiveerd en zijn zij zich meer bewust van de diversiteit. Daarnaast wordt zo het groepsgevoel en de samenwerking binnen de nesten geprikkeld, in aanloop naar het werken in ploegen bij de scouts.

8.2.3 Scouts: regionale Scoutingwedstrijden

Bij de scouts staat het van elkaar leren en elkaar versterken in ploegen centraal. Tijdens de regionale Scoutingwedstrijden (RSW) krijgt het werken in ploegen vorm in uitdagende activiteiten, die zowel de persoonlijke ontwikkeling als de samenwerking als ploeg stimuleren. Samen gaan de scouts de competitie aan met andere ploegen uit de regio. Het is de overkoepelende competitie die motiveert en saamhorigheid creëert binnen de ploeg. Het vermakelijke, meer realistische themaverhaal vormt hierbij vooral een rode draad en de nodige ontspanning (zonder competentie) tijdens gezamenlijke thema-momenten. De RSW kunnen bestaan uit een leuk ploegentoernooi van een dag, maar voor een scout is het pas echt compleet als je daarbij één of twee nachten 'op zijn scouts' gaat kamperen. Veel regio's organiseren RSW-weekenden, waarin ploegen zoveel mogelijk punten proberen te behalen binnen alle activiteitsgebieden. Ploegen scoren punten door uitdagende activiteiten te ondernemen en te laten zien in hoeverre ze een aantal 'basisvaardigheden' van het scout zijn beheersen. Winnaars van deze regionale Scoutingwedstrijden mogen deelnemen aan de landelijke Scoutingwedstrijden (LSW). Scouts hebben al meer overzicht en kunnen langer aan iets werken. Ze kunnen geruime tijd van tevoren beginnen met het voorbereiden van hun deelname. Ploegen worden door de eigen leidinggevers ondersteund tijdens deze voorbereidingsperiode en qua logistiek, maar tijdens de activiteit zelf wordt de zelfstandigheid van de ploeg getest. De eigen leiding is afwezig of stelt zich onafhankelijk op in een (tijdelijke) rol als bijvoorbeeld speelleider, jurylid of bemensing van een post tijdens de hike. Onafhankelijke (sub)kampstafleden houden gedurende de gehele activiteit nog wel een oogje in het zeil, om te zorgen dat alles op een leuke en veilige manier verloopt.

8.2.4 Explorers

Bij de explorers is er een omslagpunt van leiding die alles organiseert, naar zelfbestuur en begeleiding op de achtergrond. Een volgende uitdaging is het organiseren van een zelf gekozen, grote activiteit voor afdelingen uit de gemeente of regio. Denk hierbij aan een sporttoernooi, een groot feest, een strategisch spel, etc. In plaats van een format, biedt de jaarlijkse spelbrochure daarom vooral inspiratie via leuke voorbeelden. Daarnaast zijn er een aansprekend kader, checklists en handvatten in te vinden, die explorers naar eigen inzicht verder vorm kunnen geven. Door op eigen wijze een thema te baseren op de landelijke speldraad, kunnen explorers hun regioactiviteit duidelijk op de kaart zetten als één van de grote activiteiten van Scouting Nederland.

Explorers kunnen met meerdere afdelingen samenwerken of als afdeling zelf een activiteit organiseren en hier andere afdelingen voor uitnodigen. De begeleiding heeft de rol van klankbord en geeft zondig advies over de grote lijnen en belangrijke zaken als veiligheid. Voor vragen over de spelbrochure, een mogelijk budget vanuit de regio en afspraken met de lokale politiek, kunnen explorers in eerste instantie terecht bij de regiomedewerker spel en programma, die het organiseren van regioactiviteiten altijd zal aanmoedigen en stimuleren. Daarnaast kan de eigen begeleiding of de regiomedewerker spel en programma ondersteunen bij zaken die meerderjarigheid vereisen, zoals het aanvragen van vergunningen.

8.2.5 Roverscouts

Roverscouts zijn het organiseren inmiddels gewend. Ze laten zich daarom uitdagen om nog grotere, meer uitdagende regio-activiteiten te organiseren. Denk hierbij aan een bijzondere hike, een grote maatschappelijke actie of een compleet weekend. Omdat iedereen bij zoiets groots wel wat handvatten en ervaringstips kan gebruiken, is er ook voor roverscouts een spelbrochure. De jaarlijks wisselende speldraad kan als 'thema' een kader en een nieuw tintje geven aan terugkerende activiteiten. Daarnaast maakt het een verband zichtbaar met de rest van Scouting Nederland en andere grote activiteiten. Waar bij de explorers eigen begeleiding of de regiomedewerker spel en programma zich nog op de achtergrond met de coördinatie bemoeien, zorgen roverscouts er zelf voor dat alles tot in de puntjes geregeld wordt. Voor vragen met betrekking tot spelinhoud, budget(teren) en het regiobestuur kunnen óók roverscouts terecht bij de regiomedewerker spel en programma. Ze zijn er echter zelf verantwoordelijk voor dat de activiteit soepel, legaal en veilig verloopt. Een roverscout werkt aan eigen uitdagingen. Hij of zij kan daarom buiten de eigen, vertrouwde stam stappen en individueel zitting nemen in een werkgroep van een grote regioactiviteit, of binnen zo'n werkgroep de nog uitdagendere rol van teamleider vervullen.

9 Spelthema 2021-2022: 'De wereld rond in tig kleuren!'

9.1 Uitleg

9.1.1 Wat willen we bereiken met dit spelthema?

Het spelthema voor dit seizoen is 'De wereld rond in tig kleuren!', met als ondertitel 'I challenge you!'. Het doel van dit spelthema is om de horizon van zowel de jeugdleden als de leiding te verbreden door middel van thematisch spelen. Thematisch spelen is één van de pijlers van de spelvisie van Scouting Nederland. Met de start van het 100-jarig jubileum van de welpen in Nederland is begonnen met meer aandacht te besteden aan thematisch spelen. Voor de welpenleiding is een infographic ontwikkeld met een bijbehorende toelichting over het waarom van thematisch spelen. Voor de overige speltakken is een dergelijke infographic in ontwikkeling. Vandaar dat in deze spelbrochure, éénmalig, de infographic voor welpen is opgenomen.

De infographic en de toelichting is te vinden op [de website van Scouting Nederland](#).

9.1.2 Waarom een thema?

Door middel van een thema kan je op een speelse manier een boodschap overbrengen of mensen betrekken bij een bepaald (maatschappelijk) doel. Denk bijvoorbeeld aan rode-neuzen-dag van de Clini Clowns of het glazen huis van 3FM.

Een mooi filmpje, [The fantasy of ultimate purpose](#), op YouTube gaat hier (in het Engels) dieper op in.

9.1.3 Wat zijn de kenmerken van een goed thema?

Een goed thema bevat een aantal kenmerken, waaronder:

- Het prikkelt de fantasie;
- Het geeft aansluiting bij de leefwereld;
- Het helpt de hoofdfiguren te identificeren:
 - De hoofdfiguren brengen samenhang;
 - De hoofdfiguren brengen houvast in de (fantasie)wereld;
 - De hoofdfiguren werken naar een doel toe;
 - De hoofdfiguren worden een rolmodel.
- Een thema creëert samenhang, er is een rode draad:
 - Het geeft groepsgevoel;
 - Het geeft herkenbaarheid.
- Een thema geeft houvast in het omgaan met gevoelens en sociale vaardigheden.

10 Spelen in thema

Het avontuur begint ... met een verhaal.

Het werken in thema en het gebruik van ceremoniën is zeer gebruikelijk binnen Scouting en is een van de onderdelen van de spelvisie SCOUTS. In dit document vind je negen redenen om te werken met een thema én een handige lijst met tips hoe je hier binnen jouw horde mee aan de slag kunt.

Lucas en Sophie sluipen door de jungle. Ze zijn op zoek naar de schat van Kapitein Haddock. Hathi vertelde er gisteravond over. 100 jaar geleden zette Kapitein Haddock voet aan wal in de jungle en zou hij er een enorme schat hebben begraven. Toevallig vond Mor gisteren een stukje van een schatkaart in de stekels van Ikki en nu gaan de welpen dus op zoek naar de schat. Zo makkelijk is dat niet, want Chil heeft vanochtend piraten gespot in de buurt van de Emaarate Ruïne. Die zijn natuurlijk ook op zoek naar de schat. Gelukkig hebben Lucas en Sophie geleerd om te sluipen. Zo hopen ze die nare piraten te kunnen omzeilen.

Het verhaal hierboven zou zomaar een thema voor een zomerkamp of weekendkamp van een welpenhorde in Nederland kunnen zijn. Of misschien een inleiding voor een groots smokkelspel. Een thema maakt een spel, zoals bijvoorbeeld een smokkelspel, net iets spannender of leuker. Welpen kunnen zich er helemaal in inleven. Wat Sophie en Lucas in het voorbeeld betreft, lopen er écht piraten rond in het park (dat zij de jungle noemen).

Een verhaal kan ideeën, gedachten en emoties in de hersenen van de luisteraars planten. Door te luisteren naar verhalen, maken mensen zich automatisch een voorstelling van het verhaal, hoe de dingen eruit zien, wat er gebeurt en hoe het zou zijn als jou dit zelf overkomt. Met een moeilijk woord heet dit spiegelneuronen.

Verhalen vertellen is een belangrijke traditie. Elk verhaal bevat een boodschap voor de luisteraars. Onze traditie van verhalen vertellen maakt het makkelijker om kennis over te dragen. Verhalen leren ons om samen te werken, om samen te leven, het verschil tussen goed en kwaad te leren en te streven naar een betere wereld. De verhalen, sprookjes, sagen en legenden zijn een spiegel op onze wereld, met alle goede en slechte zaken die wij kennen. In werelden die aan de oppervlakte enorm verschillen van de onze, fantastische werelden met prinses, draken en een zoektocht om het kwaad te overwinnen. Wanneer je iets verder kijkt, zie je de overeenkomsten tussen de wereld van bijvoorbeeld Sint-Joris en de draak en die van ons.

Spelen in thema...

... prikkelt de fantasie

Kinderen leren door te spelen en een thema geeft ze daarbij houvast. Het spelen in thema **prikkelt de fantasie** van welpen, zoals bij Lucas en Sophie. Die fantasie hebben ze nodig om wat ze nog niet begrijpen of weten een plaats te geven. Het verhaal in ons voorbeeld geeft Lucas en Sophie houvast om dingen (beter) te onthouden. Fantasie stimuleert de ontwikkeling van kinderen doordat ze “losse” elementen aan elkaar knopen tot een min of meer samenhangend geheel.

Ikki

De stekels van Ikki prikkelen de fantasie. De welpen kunnen er altijd wel iets in vinden dat ze op weg helpt naar een volgend avontuur of de oplossing voor een lopende uitdaging.



...sluit aan bij de leefwereld

Welpen spelen, al vanaf het begin, in het thema van het Jungleboek. In dit thema is rekening gehouden met de doelstelling van Scouting, waarin een leuke, leerzame en plezierige vrijetijdsbesteding leidend is. De belevenissen van Mowgli en Shanti in de jungle zijn boeiend, avontuurlijk en mysterieus. Dat spreekt de welpen aan en **sluit aan bij hun leefwereld**.

Rikki Tikki Tavi

Net als de welpen houdt Rikki Tikki Tavi van spelen en is altijd op zoek naar nieuwe uitdagingen.



Tess is best wel een beetje zenuwachtig. Vandaag wordt ze geïnstalleerd als welp in de Sioniehorde. Samen met Akela heeft ze de wet en belofte nog een keer doorgenomen. Akela vindt het belangrijk dat ze ook weet waar de wet en belofte voor staan. Je belooft namelijk niet zomaar iets. Ze heeft de hele week hard geleerd om beide uit haar hoofd te kunnen opzeggen. Op advies van Baloe heeft ze zelfs de teksten onder haar kussen gelegd. Dan komt het volgens Baloe tijdens het slapen vanzelf in haar hoofd. Tess vond dat eerst wel een beetje raar, maar als Baloe het zegt moet het wel waar zijn. Akela stelt haar vlak voor de opkomst begint nog even gerust. Wanneer Tess het even niet meer weet, zal Akela haar op weg helpen. Dan is het eindelijk zover. Akela roept luid: “YALAHIIIIIIII”. Alle welpen verzamelen zich rond Akela en het openen begint. Daarna wordt Tess naar voren geroepen en is het grote moment aangebroken. Ze maakt nu echt deel uit van de Sioniehorde. Trotser had ze niet kunnen zijn.

...stimuleert het groepsgevoel

De ceremonie rond het installeren is niet iets wat je zomaar doet. Het is traditie en elke welp heeft hetzelfde meegemaakt als Tess. Dat **bevordert het groepsgevoel**. Tess draagt nu de groene welpenblouse (met alles erop en eraan) en de groepsdas. Ze hoort er nu echt bij en voelt zich thuis in de horde. Akela heeft haar ingedeeld in het rode nest. De gids van het rode nest is Noor. Zij zal, samen met de andere welpen in het nest, Tess helpen wanneer ze iets niet begrijpt of hulp nodig heeft.

Akela

Akela is de leider van de horde. Akela houdt rekening met de kwaliteiten van iedere welp, zorgt dat welpen elkaar helpen en dat iedereen haar of zijn plekje kan vinden binnen de horde. Eén voor allen, allen voor één!



...ontwikkelt sociale inzicht(en)

Door fantasie en spel worden bijvoorbeeld de belangrijkste **sociale inzichten**, zoals sociale vaardigheden en empathie ontwikkeld. Want in fantasiespel stel je je iets voor, je bedenkt hoe iets kan zijn, voor jou en de ander. Je anticipeert hierop, oefent met reacties, oefent met gedrag zoals je het later ook in echte situaties gebruikt. In fantasiespel leren kinderen dus alle voorwaarden voor goed sociaal contact.

Wanneer je met kinderen in thema werkt, zal de welp leren om zich beter in te leven in anderen. Wanneer je kinderen op straat politie en boefje ziet spelen, hebben zij daar bepaalde ideeën bij: "Jij moet mij vangen, want ik ben een boef". Als ze daarna de rollen omdraaien, snappen zij elkaar beter.

Jacala

Jacala lijkt een rustig dier, maar houdt de boel goed in de gaten. Toont een welp ongewenst gedrag? Dan grijpt hij in! Samen met de welpen bespreekt hij het ongewenste gedrag en helpt ze op een betere manier om te gaan met bepaalde situaties.



...stimuleert betrokkenheid door herkenning

De verhalen en activiteiten die uit het thema voortkomen, creëren een herkenbare omgeving voor de welpen. Wanneer je het thema toepast op de aankleding van je lokaal, kun je de jungle een gezicht geven. Noem de kast met crea-spullen "Guha Grotten", creëer een Raadsrots buiten op het speelveld en open hier de opkomsten en noem de rest van het speelveld "Khaali Jagah Vlake". Hierdoor voelen welpen zich meer thuis in en betrokken bij hun "eigen" jungle.

Mor

Mor kijkt graag in de spiegel en herkent daar zichzelf. Hij houdt niet alleen van mooie dingen voor zichzelf, maar ook voor zijn omgeving. De favoriete ontwerpstyl van Mor voor welpen lokalen is "Jungle to the max!"



...stimuleert identificatie met hoofdfiguren

...laat themafiguren rolmodel worden

Welpen **identificeren zich** met Mowgli en Shanti, ze leren ze net zo goed kennen als ze hun vrienden kennen. De hoofdfiguren **worden een rolmodel**: wat zij durven en doen, durven en doen de welpen ook. Wanneer Mowgli of Shanti een probleem heeft, weten zij dat ze de jungledieren¹ om raad en hulp kunnen vragen.

Broer Wolf

Broer Wolf is betrouwbaar en vooral een vriend. Hij stimuleert de welpen tot het sluiten van vriendschappen, thuis en over de hele wereld.



Shanti en Mowgli

Shanti en Mowgli hebben ongeveer de zelfde leeftijd als de welpen. Ze hebben dezelfde mate van nieuwsgierigheid, leergierigheid en hang naar avontuur als de welpen. Welpen kunnen zich daarom makkelijk met hun identificeren.



¹ Met uitzondering van Shere Khan en Tabaqui, zij zijn vijanden van Mowgli en Shanti en hebben niet het beste voor met hen en de andere welpen.

Shere Khan is aangekomen bij de rots. Wat zijn die gekke dieren nu weer aan het doen?, vraagt hij zich af. Het lijkt wel een puzzel. In een kring proberen ze de snippers die ze gevonden hebben bij elkaar te passen. Shere Khan sluipt nog dichterbij en ziet tot zijn schrik dat zijn naam op het papier staat. Met mooie sierlijke letters is het geschreven en er boven staat 'Uitnodiging'. Was hij wél uitgenodigd voor het feest? En dan weet de tijger het weer. Hij was laatst zo boos, dat hij al zijn post zonder het te lezen met zijn klauwen aan stukken heeft gescheurd.

Heel zachtjes verlaat hij het feest, met zijn staart tussen zijn benen. Hij schaamt zich ineens, want waarom heeft hij Dahinda nu zo gepest? Nu is ze verdwaald in de jungle, bang en alleen. En het is allemaal zijn schuld.

...geeft houvast bij het verwerken van gevoelens

Verhalen kunnen ook zorgen dat welpen **gevoelens verwerken**, begrijpen en toepassen na een oefensituatie. Je kunt op een speelse manier zaken en doelstellingen aan bod laten komen, zoals we bijvoorbeeld in het openingsverhaal van het pesten van Dahinda aan bod laten komen. Wanneer Shere Khan aan het einde van het verhaal beschaamd wegloopt, zullen de welpen dat beeld opslaan en in de toekomst kunnen gebruiken. Jij kunt ze daarbij helpen door het fragment uit het verhaal opnieuw te vertellen naar aanleiding van een werkelijke situatie.

Oe

Oe blijft in alle situaties kalm en rustig. Bij Oe kunnen de welpen hun emoties en gevoelens verwerken.



Bram begrijpt er maar niets van. Sinds hij zijn zoon Levi bij de welpen heeft gedaan, komt hij thuis met verhalen over de Khaali Jagah Vlakten en de Guha Grotten. Volgens Levi hebben ze daar spannende en leuke activiteiten gedaan. Bram heeft geen idee waar die plekken zijn en wanneer hij er naar vraagt krijgt hij steevast als antwoord: "In de jungle van Akela en Baloe." Bram weet dat de welpen de teamleider (Bas toch?) van de horde Akela noemen, maar hij weet ook dat Bas...euh...Akela niet in de jungle woont, maar gewoon in hun dorp.

...creëert samenhang (rode draad)

Door gebruik te maken van de junglefiguren en de activiteitengebieden heb je een **rode draad** in je programmering. Het verhoogt de sfeer en de activiteiten krijgen een grote **samenhang**. Je programma hangt niet als los zand aan elkaar. Er ontstaat een groepsgevoel. Alleen welpen weten waar de Khaali Jagah Vlakten is en wat je er allemaal kan doen. De leiding is niet een verzameling van volwassenen, maar het zijn vrienden die hen helpen de wereld om zich heen te ontdekken en allerlei activiteiten doen. Doordat de welpen dieren en plaatsen herkennen worden ze meer betrokken. Geen opkomst is hetzelfde en toch stappen de welpen elke keer weer in een bekende wereld.

Kaa

Deze slang is niet alleen een expert in knopen, maar gaat graag ook op onderzoek uit. Hij weet daardoor goed verbanden te leggen en de rode draad in het programma te bewaken.



Daan, Liza, Luuk en Natalie zitten rond het kampvuur. Zojuist heeft de afdelingsraad hen aangewezen om het komend zomerkamp te organiseren. Het moet een spannend en avontuurlijk kamp worden op een plek waar ze nog nooit zijn geweest. Voor Natalie zal het de eerste keer zijn dat zij met explorers op kamp gaat en voor Daan de laatste. Liza, Luuk en Natalie weten nog niet zo goed hoe ze het aan moeten pakken, daarom neemt Daan, omdat hij meer ervaring heeft, de leiding. Hij vraagt elk van hen welk zomerkamp ze het best herinneren en waarom?

Luuk weet het meteen: Het Piratenkamp! Het grote lokaal was toen helemaal omgebouwd tot piratenschip. Baloe riep toen de hele tijd rond als Kapitein Haddock en riep dingen als "Alle hens aan

dek!”, “Hijs de zeilen!” en “Duizend bommen en granaten!”. De andere moeten lachen, want Luuk doet de kapitein nu perfect na. Het is alsof hij weer terug is op dát zomerkamp.

...creëert een blijvende herinnering (memoriering)

Is het je wel eens opgevallen dat, wanneer je met andere scouts herinneringen ophaalt over (zomer)kampen, je zonder problemen het thema nog weet, maar dat je nog eens goed moet nadenken over het jaartal?

...en voor de leiding?

Hilde heet op zaterdag Raksha. De welpen kennen haar vooral bij die naam. Hun lokaal is versierd met een mooie wandschildering van de jungle en bij het begin van de opkomst roept Akela “Yalahi!” en doen ze de opening, maar verder doen ze niet zo veel met het junglethema. Ze zou er wel meer mee willen doen, maar hoe dan? En vooral, kost dat niet veel extra tijd?

Het gebruik van het Jungleboek bij Scouting kan je al enorm helpen. Het is een goed uitgedacht verhaal met verschillende aansprekende figuren, zowel goed als kwaad. Je kunt er zelf met jouw eigen stafteam meer van maken. Hieronder enkele tips:

- Spreek jouw eigen creativiteit aan en maak gebruik van jullie eigen mogelijkheden. Je kunt hierbij bijvoorbeeld denken aan stemgebruik en houding om de boodschap helder over te brengen.
- Maak de welpen enthousiast. Als jij een “groot” probleem ziet, zullen de welpen het ook zo groot zien. En als jij zin hebt om het op te lossen, dan willen de meeste welpen je graag helpen. Samen met Mowgli op zoek om iets te verzinnen om Shere Khan te verslaan, is een stuk uitdagender dan “we gaan het bos in om een spel te doen”.
- De welpen kunnen hun ‘rol’ lang volhouden of nog sterker in het thema ‘geloven’ dan jij. Wanneer jij het thema serieus neemt, gaan ze mee in het verhaal.
- In het begin kost het misschien een beetje meer tijd, maar je zult merken dat wanneer je het vaker gedaan hebt, het ook tijd kan besparen. Een oude activiteit in een nieuw jasje wordt door de welpen als een nieuwe activiteit gezien.
- Zet een thema van begin tot het einde door, zowel in de grote lijnen als in de kleine details. Liever een keer een opkomst zonder thema-avontuur dan een heel onlogisch, onafgemaakt of slecht avontuur. Dat ondermijnt het vertrouwen van de welpen in het thema.
- Begin bij het uitwerken van een thema dingen te verzinnen vanuit het thema, waarna je kijkt hoe je het inpast in de opkomst. Werken vanuit het thema geeft je nieuwe en originele ideeën. Het geeft je ook zelf energie om ermee aan de slag te gaan.
- Leg de activiteit uit op een manier waardoor het duidelijk wordt dat de welpen bezig zijn het probleem op te lossen. Dus niet: “We gaan een pizzaspel spelen en dat gaat zo...”, maar: “Zullen we voor Baloe een pizza bakken? Misschien heeft Baloe dan geen honger meer, dat kunnen we zo doen... laten we er een wedstrijdje van maken! Wie het snelste de pizza klaar heeft! Want we willen natuurlijk niet dat die arme Baloe honger heeft.”

Maar is dat niet saai, steeds maar spelen in de jungle? Nu gebruiken we ook piraten en gaan we terug in de tijd. Het is jammer als we dat niet meer zouden kunnen gebruiken.

De jungle is heel groot en grenst aan de grote buitenwereld. Daardoor kun je de jungle voor je zomerkamp tijdelijk uitbreiden met plekken of mensen. Jouw fantasie is daarbij de grens van wat je wilt en kunt doen. Hieronder worden een aantal voorbeelden gegeven, tussen haakjes staat ter vergelijking een ‘normaal’ thema.

- Er komen mensen uit een ver land op bezoek in Haveli. Twee van hun welpen gaan samen met Shanti en Mowgli spelen in de jungle (vergelijk: Arabieren of Chinezen).
- Een grote boot met een zwarte vlag komt de rivier op gevaren en Mowgli en Shanti nemen een kijkje op de boot (vergelijk: Piratenkamp).
- In de Emaarate Ruïne vindt Mowgli een heel oud voorwerp en dan blijkt dat er diep in de ruïne nog een schat verstopt ligt (vergelijk: Indiana Jones).
- Diep in de Guha Grotten vindt Shanti een rotstekening van mammoeten en ze vraagt zich af hoe deze mensen in de Prehistorie hebben geleefd (vergelijk: holbewoners).

- De mensen in Haveli hebben allerlei grondstoffen (zoals hout, steen en wol). Daarmee ruilen ze en maken ze bijzondere dingen. Hathi kan gemakkelijk bomen omduwen, Malchi verzamelt modder om zich heen die hard wordt in de zon en Baloe verzamelt veel honing waar iedereen lekker van kan smullen (vergelijk: Kolonisten van Catan).

Het grote voordeel is dat je de karakters van de dieren daarbij kunt verbreden en je daar ook in je gewone programma baat bij kunt hebben. In het *Welpenkompas* worden de eigenschappen van de dieren en de plaatsen in de jungle uitgebreid beschreven.

De infographic 'Spelen in thema' is te vinden op de [website van Scouting Nederland](#).

11 Colofon

Deze spelbrochure is een uitgave van Scouting Nederland.

Aan deze uitgave werkten mee:

Anthos Ceelen
Corine Dudok van Heel
Edwin Echtermeyer
Elmer Mik
Erica Marsman
Esther van Vliet
Fraukje Rosier
Gert-Jan Luis
Ineke Stam
Jaap Bont
Joost Mul
Joost Vermeulen
Joyce van der Steen
Marlieke Alkema
Robert Elsinga
Sandra Bunnik
Sven van Nieuwenhoven
Tineke van der Ploeg
Wendy van Rossum
Wilmi Schoote
Zoë Melief

Illustraties: Arne van der Ree

Medewerkers bedankt

Iedereen die meegewerkt heeft aan de totstandkoming van deze spelbrochure: hartelijk dank! Wij wensen alle regio's heel veel plezier met de Jungledag 2022.

Herinneringsbadge

Voor de Jungledag 2022 is een speciale badge ontworpen, een leuk aandenken aan dit regiospel. Je kunt de badge bestellen via de website van de ScoutShop (www.scoutshop.nl). Houd rekening met een levertijd van zes weken, dus bestel op tijd.

De badge kost € 1,40 per stuk bij afname van meer dan 50 stuks (artikelnummer 50078).

Bestel je tot 50 stuks dan kost de badge € 2,00 per stuk.



Spelbrochure 2022-2023

Ideeën uit de praktijk en suggesties voor de Jungledag zijn van harte welkom. Lijkt het je leuk om mee te helpen bij het schrijven van de spelbrochure van volgend jaar? Aarzel dan niet en neem contact op via spelspecialisten@scouting.nl.

© 2021 Vereniging Scouting Nederland



Scouting staat voor uitdaging! Scouting biedt leuke en spannende activiteiten waarmee meiden en jongens worden uitgedaagd zich persoonlijk te ontwikkelen.

Scouting Nederland

Postbus 210 • 3830 AM Leusden

tel +31 (0)33 496 09 11

e-mail info@scouting.nl

web www.scouting.nl